1993年6月2日第三種郵便物認可
1998年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第13号 通巻83号

DC、11・27発売決定！オールラウンド・ゲーム・データマガジン

11月号 1998

定価 590yen

電撃王
DENGEKI-OH



WINDOWS
◆モナークモナーク
DREAMCAST
◆SEGA RALLY2
PLAY STATION
◆いただきストリート
ゴージャスキング
SATURN
◆ダービースタリオン
NINTENDO 64
◆Let'sスマッシュ
ARCADE
◆スターウォーズ・トリロジー・アーケード
ADULT
◆まじかるカナン

［気になる対談］
岡本吉起（カプコン）
×水口哲也（セガ）

特集 ゲーム業界で仕事がしたい！
◆ゲームスクール19校完全データ
◆人気No.1職種「企画」になろう！

［電撃攻略］
ビートマニア
御神楽少女探偵団
［完璧H攻略］
With Youほか

「TGS'98秋」電撃王式ガイドブック
◆1998年末の超話題作ときれいなおねーさんを、この一冊で先取り

最新注目ゲーム80本
コンパニオン82人

CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW 1998 AUTUMN

急浮上！

ドリームキャスト
DCに新バイオハザード
PS2・64DDも新展開
◆「バイオハザード コード:ベロニカ」がドリームキャストに！
◆ハードはすでに完成？ PS2完全移行計画の全貌
◆発売延期の64DD、任天堂の逆襲プランに異変？

WORDS WORTH

SINCE 1993



ELF CORPORATION　株式会社エ・ル・フ

〒166-8528 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F　エルフホームページ：http://www.elf-game.co.jp

AND NOW・・・



PlayStation

プレイステーション用ソフト　恋愛シミュレーション

True Love Story★

トゥルーラブストーリー2



’98.12.10発売予定

CD-ROM 3枚組　標準価格 ¥6,800（税抜）

一学期 DISC　二学期 DISC　三学期 DISC

オリジナルトレーディングカードがもらえる予約キャンペーン開始！

ASCII
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー


PlayStation
アパートの鍵借ります。
「MOON」のラブデリックの 第2弾。
UFO
A DAY IN THE LIFE
プレイステーション用ソフト「UFO」
近日発売／価格未定
「RPG＝勇者伝説」へのアンチテーゼ。
勇者に殺されたモンスターの魂を救い、「ラブを」高めろ。
なぜか業界で高い評価を得た「ムーン」が、お安くなります。
the Best
11月発売／標準価格：2,800円（税別）
©ASCII Corp. ／LOVEDELIC
〒151−8024 東京都渋谷区代々木4−33−10 株式会社アスキー ASCII

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SonyMusic
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント



めぐり愛して

今冬発売予定

恋愛シミュレーション ¥5,800（予価・税抜）

発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

企画制作ディレクター：永山義明／企画・構成・シナリオ：南茂和香子／プロデューサー：今仲滋宜
／キャラクターデザイン：次藤 貴／音楽：梶浦由記
声：北島智恵子、愛河里花子、中川亜紀子、浅田葉子、新山志保 ほか
主題歌：「恋の奇跡」歌：千葉紗子（ソニーレコードより発売予定）

オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
11 1998 NOVEMBER
[11月号]

CONTENTS



●表紙MODEL
柳 明日香
➲インタビューは176 ページに

Act Against AIDS

●COVER STAFF
AD／朝倉哲也
LOGO DESIGN／高木和雄
PHOTO／弘瀬秀樹
HAIR&MAKE／保田かずみ(SHIMA)
STYLING／伊藤優子
ILLUST／佐々木晃
撮影協力／(布バック) スタジオバスティーユ
☎03(3225)6501











クリエイターデータ欄の表記について

電撃王では、そのゲームの制作に携わったクリエイターを役割ごとに分け3名程度紹介しています。役割(職種)は下記の11種類に分類して略号表示し、メーカーの要望などにより公開されていない場合は「公表せず」となっています。

CREATOR DATA P●■■■■ D●■■■■
役割(職種) クリエイター名

P……………プロデューサー
D……………ディレクター
GD……………ゲームデザイン
SW……………脚本・シナリオ
PG……………プログラマ
CD……………キャラクターデザイン・原画
M……………サウンド
メカ作監………メカデザイン・作画監修
企画……………企画・原案
開発……………開発
原作……………原作

ゲームのジャンル表記

『GAME NOW』や『新作王』などで紹介されるゲームの情報については、左のようなデータ欄を設け、メーカー名、発売日などを統一フォーマットで掲載しています。ジャンル略号の正式名称は以下の対応表を参照してください。

DATA
発売元●メディアワークス
発売日●10月8日予定
価　格●5,800円［税別］
メディア●CD-ROM
備　考●マウス対応
SLG

ACT………アクション
AVG………アドベンチャー
PZL………パズル
RCG………レーシング
RPG………ロールプレイング
SLG………シミュレーション
SPT………スポーツ
STG………シューティング
TBL………テーブル
A・STG……アクションシューティング
A・RPG……アクションロールプレイング
S・RPG……シミュレーションロールプレイング
R・SLG……リアルタイムシミュレーション
格闘ACT…格闘アクション
育成SLG…育成シミュレーション
恋愛SLG…恋愛シミュレーション
DC………デジタルコミック
ETC………その他

今が旬、今月楽しめる新発売ゲームソフトの情報は？

これから発売される発売前ゲームソフトの情報は？

電撃王「11月号」掲載全ゲームインデックス


SEGASATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
つながる想い、届けます。
＊初回限定＊
スイートボイス「よびかけ君」同梱
スイートボイス「よびかけ君」は声優さんの甘い声で、名前を呼んでもらえるというものです。「よびかけ君」には300名分+あだ名50名の名前を搭載しています。名前のセリフ抑揚は「喜・怒・哀・楽・おいろけ風」のパターンを用意しています。
セガサターン版
バーチャコールS
＊10月29日発売予定＊
●美少女恋愛シミュレーション
●初回限定版（「よびかけ君」同梱）2枚組 6,800円（税別）●通常版1枚組 6,300円（税別）
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
©フェアリーテール／エフアンドシー／キッド 1998
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SUPER GAME Super Game Pick Up

NOVEMBER PUSH!

スーパーゲームピックアップ

電撃王認定ゲームソフト

電撃王が選んだ11月期のゲームソフト注目作6本はこれだ!!

PSから発売の『いただきストリート』と『火星物語』は、どちらもゲーム界きっての名プロデューサーが手がける話題作! 一方SSからは、人気の恋愛SLG『Pia♡キャロット』の続編が登場!! 今月は、注目の6作品をピックアップ!!!













●電撃王読者が選んだ、9月、10月に発売されるゲームソフトの人気チャート

10月期に発売される ゲームソフト前評判BEST15

先月の前評判6位にランクインしていた『ナデシコ』が、今月1位に登場。評判の高さがうかがえる。7位の『ビートマニア』は、52ページに攻略記事が載っているので、そちらもチェックして欲しい。

1	(－)	●機動戦艦ナデシコ ~The blank of 3 years~	SS	883	●セガ●AVG●9月23日●6,800円
2	(P70)	●サンパギータ	PS	735	●SCE●AVG●10月15日●4,800円
3	(P14)	●Pia♡キャロットへようこそ!! 2	SS	720	●NECインターチャネル●SLG+AVG⑱●10月8日●7,200円
4	(P74)	●バーチャコールS	SS	496	●キッド●SLG●10月29日●6,300円
5	(P73)	●スレイヤーズわんだほ~	PS	346	●バンプレスト●RPG●10月22日●6,800円
6	(P71)	●センチメンタルジャーニー	PS	279	●バンプレスト●TBL●9月23日●6,800円
7	(P52)	●ビートマニア	PS	253	●コナミ●ETC●10月1日●5,800円
8	(－)	●シャイニング・フォースⅢ シナリオ3氷壁の邪神官	SS	199	●セガ●S-RPG●9月23日●4,800円
9	(－)	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	NGO	196	●SNK●ACT●9月23日●38,000円
10	(P12)	●いただきストリートゴージャスキング	PS	191	●エニックス●TBL●9月23日●5,800円
11	(P76)	●ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド	GB	187	●エニックス●RPG●9月25日●4,900円
12	(P13)	●火星物語	PS	156	●アスキー●RPG●10月22日●6,800円
13	(P73)	●三國志Ⅵ	PS	153	●コーエー●SLG●10月8日●9,800円
14	(P161)	●マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	SS	135	●カプコン●ACT●10月22日●5,800円
15	(－)	●電車でGO! EX	SS	133	●タカラ●SLG●10月予定●5,800円

『10月期に発売されるゲームソフト前評判BEST15』は、電撃王読者アンケートハガキをもとに9月20日~10月に発売される予定のゲームソフトの人気度をポイント化して順に並べています。カッコ内は今月号でそのソフトを紹介しているページ数です。ジャンル部分に⑱と表記されているソフトは18歳推奨、⑱と表記されているソフトは18歳未満購入禁止ソフトです。価格はすべて税別です。また、ランク内の赤字タイトルは今月のスーパーゲームピックアップのなかで紹介しているソフトです。

Super Game Pick Up

PS

いただきストリート ゴージャスキング

友達とのプレイで楽しさ倍増、ボードゲームの魅力がここにある！

成金王の称号を君の手に 株と店舗で財産を増やせ！

人気ソフトの続編がPSに登場。4人のプレイヤーがサイコロを振って移動し、止まったマスでお店を買ったり、株を購入したりしてお金を貯めていく。各ストリートに設定されている目標金額に、最初に到達したプレイヤーが優勝。また、その前に誰かが破産した場合は、その時点でいちばんお金を持っているプレイヤーが優勝となる。上手にお金を使って「成金王」の称号を手に入れよう。友達とのプレイは特に白熱するぞ！



◀総勢20人のAIキャラクターは個性豊かな攻めを見せる。



▲最初に目標金額を達成するのは誰か、先見性のある投資で大儲けを狙おう。

財を成すには3つの要素が必要不可欠だ

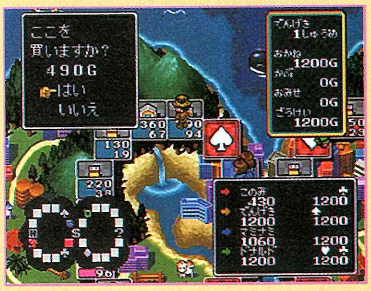
他のプレイヤーよりも収入を増やすためには、その方法を熟知していなければならない。物件は各エリアに属し、そのエリアごとに株を購入することができる。物件購入と効果的な株への投資が、優勝への絶対条件だ。

物件を買って増資する

自分のお店に他の人が止まると「買い物料」が手に入る。同じエリアの店を増やしたり「増資」するとお店が成長、収入が増えるぞ。



◀増資をしてお店の規模を大きくしよう。



▲まずはお店を購入。ライバルたちからお金を吸い取ろう。

戦略性を考えた株の投資





◀株の有効な使い方がこの「いたスト」勝敗の鍵と言っても過言ではない。

銀行や証券取引所で、各エリアの株を買うことができる。そのエリアのお店の価値が「増資」などで上がれば株価も上がる。自分の持っているお店のエリア株を買い、さらにそのお店を増資すれば大儲けできる。

基本はサラリー

4種類のトランプマークを通過して銀行に行くとサラリーがもらえる。資金の少ない序盤では、この収入が最も重要な資金源になる。



◀マークマスで止まればチャンスカードがもらえるぞ。

DATA

発売元●エニックス
発売日●発売中（9月23日）
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●3

CREATOR DATA

GD●堀井雄二 CD●大川清介
PG●トムキャットシステム

ストリートは20種類以上

『ゴージャスキング』ではSFC版『いたスト2』お馴染みのストリートに加え、新規ストリートが用意されている。アメリカ大陸や原始時代、フリーウェイなど、個性的なストリートが実に豊富だ。時間をかけた戦略が必要とされるストリートもあるが、頑張って全ストリートで優勝を目指そう。



▲内と外の二層に分れているスペースコロニーでの戦い。



◀海底都市。魚が回遊していて雰囲気が出ている。

カジノで夢みる一攫千金

ちょっと一息、と言うわけではなくカジノでのミニゲームも重要な資金源だ。ビンゴやスロットなどどれも楽しいものばかりだが、一発当てて株や物件購入の資金にしよう。



PS

火星物語

ラジオドラマを広井王子の手によりRPG化

名前を求めて冒険に旅立った少年が成長していく過程を描く

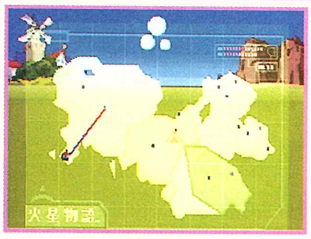


▲原作の声優陣が勢ぞろいで、ラジオ同様のバラエティに富んだストーリーが楽しめる。

文化放送で放送中の「広井王子のマルチ天国」。その番組の中で放送されているラジオドラマ『火星物語』が、広井王子のプロデュースでRPGになった。彼らならではのラジオドラマのノリを、視覚的に表現するためにキャラやカメラワークの演出をとことん追求。このライブ感覚に、いつしか引き込まれていく。



▲ストーリーは、ドラマのように全30話で構成。ミニゲームをプレイする要領で楽しめる。



◀火星を舞台に少年たちの冒険は展開される。

ストーリーを堪能できるRPG

全30話で構成されるこのゲームは初心者でも楽しめるよう、親切設計がなされている。例えば、ある場所で用事を済ませた後、次に向かうべき場所へとスムースにたどり着けるように「GO」マークが表示される。さらにアイコン風のコマンド入力方式を戦闘に採用することで、手軽にストーリーが楽しめる。



▲各話のあいだには「幕間」という人形劇で、ストーリーのおさらい、次回の予告が入る。

火星を舞台に少年の旅が始まる…

物語は、近未来の火星、アロマ村からスタートする。ここでは、12歳になると名前と職業をもらえる。まだ名前をもたない少年Aは少年Bとともに、首都カンガリアンで名前をつけてもらうため、旅立つ。そこでフォボスという名前を手に入れた少年Aは、仲間とともに旅を続け、大人になる意味に気づいていく。

ライブ感覚いっぱいのゲームシステム

思いつきで戦う"アドリブバトル"

フィールドの中にあるものを、いろいろ利用できるのが「アドリブバトル」。コマンド選択でものを投げたりして敵をやっつけろ！

▼フィールドに転がっている樽などを投げつけて、敵を倒していこう。

投げる





特技

▲もちろんキャラによって、さまざまな武器や魔法攻撃が可能だ。



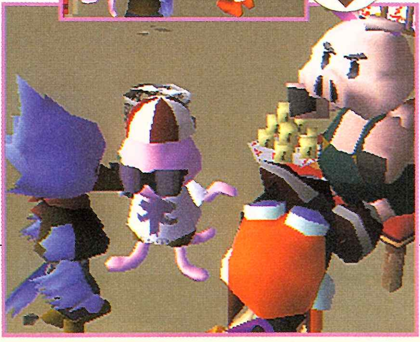
◀第一話では首都カンガリアンへ旅立つ旅費を稼ぐため、コンテストに参加する。

キャラの演出にこだわったアクション

キャラの演出も『火星物語』ならでは。移動の動作ひとつとっても、カメラワークとアクションでプレイヤーを引きつけていく。



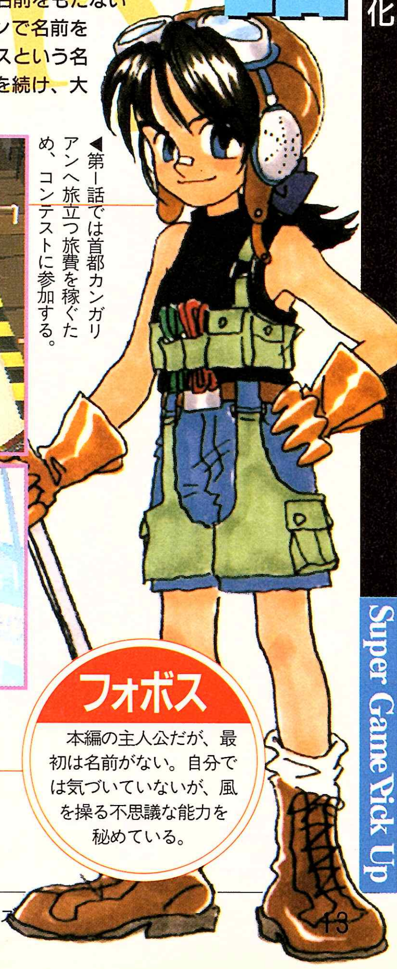




◀普通の移動でも、視覚的効果の大きいカット割を用いている。イベント時においては、各キャラたちがラジオドラマでは伝えることのできないコミカルなアクションを披露。



▶ピンチのフォボスを「風」が助けてくれたのだが……。



フォボス

本編の主人公だが、最初は名前がない。自分では気づいていないが、風を操る不思議な能力を秘めている。

DATA	
発売元	アスキー
発売日	10月22日
価格	6,800円［税別］ 限定版9,500円［税別］
メモリーカード	1

RPG

CREATOR DATA

P●広井王子

ファミレスで素敵な恋を見つけよう 大人気恋愛SLGがサターンに！

バイト先で素敵な女性に出会い、恋に落ちる。そんな、誰もが憧れる恋愛のカタチを描き、パソコンユーザーに人気の高い恋愛SLGが、ついにサターンに登場。高校生活最後の夏休みを迎えた主人公は、ファミリーレストラン「Piaキャロット」で始めたバイトをきっかけに、数々の魅力的な女性と出会っていく。レジ、皿洗いなど仕事の内容や、その他の行動によって、物語は変化、さまざまな結末が待っている。はたしてアナタは素晴らしい恋人を手にすることができるだろうか？

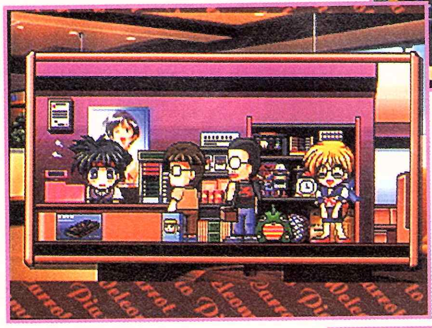
SATURN

Pia♡キャロットへようこそ!!2

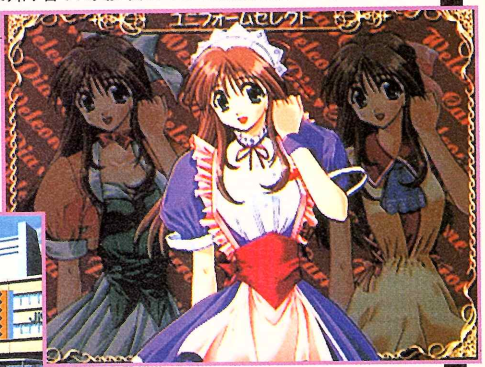
恋愛SLGファン待望の移植が実現！ どんな素敵な恋が待っているのか、お楽しみに!!



▲バイトを通じて知り合った美少女たちとの恋愛が楽しめる。



▶レジ、ウェイターなど、仕事の内容に応じてパラメータが変化。



▲ファミレスの制服は3種類の中から選択可能。アナタのお気に入りの制服はどれかな？



▼ゲーム中には選択肢が登場。ここでの選択が物語の展開を左右する。

サターン版ならではの魅力が満載！

サターン版では女性キャラのフルボイス化のほか、新作のオープニングムービーを追加。さらに、ゲーム内で楽しめるミニゲームもリニューアルされた。なお、原画集や高解像度CGなどを収録した特別ディスクが同梱されている。



◀華麗なオープニングに本編への期待が高まる。

新たな恋の予感も……

サターン版オリジナル要素で特に見逃せないのが、3人の新キャラが登場する点。中学生の仲良し3人組だが、そのうちのひとり、「愛沢ともみ」とは恋愛関係に発展することもあるらしい。どんな出会い、そしてどんなイベントが待っているのか、お楽しみに。



愛沢ともみ

▲明るく元気な女のコ。Piaキャロットの制服姿に憧れている。



神塚ユキ

▼勝ち気で負けず嫌い、そしてちょっと意地悪。グループのリーダー格。



◀ミニゲーム『宇宙一の傀儡師』。本格的AVG!? だ。



志摩紀子

◀おとなしくて控えめなコ。性格は優しく、人一倍友だち思いだ。



数々のイベントがひと夏の恋を盛り上げる

本作の大きな魅力が、ゲームの随所に収められた膨大なイベント。バイト先でのちょっとしたひとコマから、18歳以上推奨ならではのきわどいシーンまで、実にさまざまだ。美しいグラフィックに彩られたこれらのイベントは物語をさらに盛り上げてくれるハズ。全部のグラフィックを見ることができるかな？









DATA

発売元●NECインターチャネル
発売日●発売中（10月8日）
価　格●7,200円［税別］
※18歳以上推奨　CD2枚組
恋愛SLG

CREATOR DATA

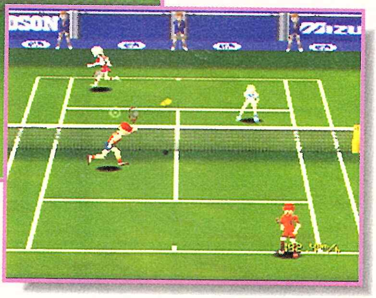
原作●カクテル・ソフト 制作●スタック・NECインターチャネル 音楽コンバート●ティーズミュージック

目指せグランドスラム!!
王道テニスゲームの登場



▲「プレイヤー」視点では選手の目線から迫力あるプレイが体感できる。スマッシュにも熱が入る!

TENNIS



▶コート全体が見渡せる「ノーマル」視点やボール中心のカメラワークもある。

シンプルなスポーツゲームの中に、いろいろな楽しみ方を盛り込んだのがこの『Let'sスマッシュ』だ。4種類のスピン、A+Zトリガーボタンで放つスーパーショットなど高度なテクニックを駆使してゲームを組み立てていこう。操作に多少の慣れが必要だが、「れんしゅう」モードで基本をマスターしたら「エキシビジョン」で腕試しをして、「トーナメント」優勝を目指そう。また、4種類の視点の切り替えの中から自分に適したものを選んで試合に臨めば、より有利に展開するはず。目標はもちろん4大トーナメント優勝のグランドスラムだ。

N64

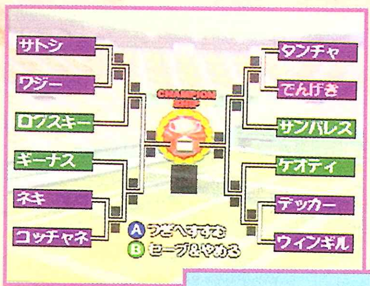
Let'sスマッシュ

スピンショットなどのテクニックが冴える! 君はグランドスラムを達成できるか?

オリジナル選手を作成して、四大会制覇を目指そう!



「チャレンジモード」や「トーナメント」に参加するために、まずは「キャラメイク」でオリジナルプレイヤーを作成しよう。選手は髪の色からコスチューム、靴に至るまで自由にエディットが可能。さらに「サーブ」「スマッシュ」「前後いどう」などのパラメータも自由に設定できるのだ。作ったキャラで「トーナメント」に優勝すれば、すごくいいことが起こるらしい。頑張って勝利を手にしよう。



◀いよいよトーナメント開幕。栄冠は果たして誰の手に?



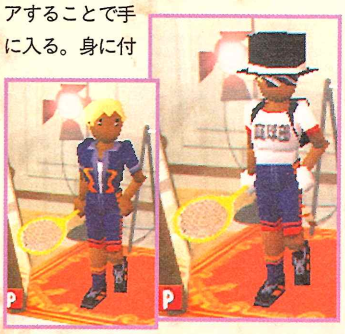


▶連戦を勝ち抜くためには、テクニック以上に集中力も不可欠。

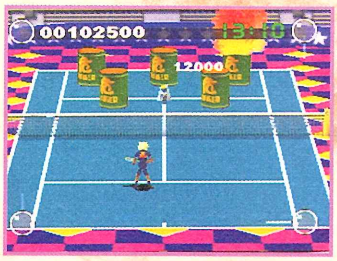
▼敗者は黙して語らず。グランドスラムへの道はまだまだ遠い……。

ミニゲームでアイテムをGET

着せ替えアイテムはチャレンジモードの中に4種類ある「ミニゲーム」を、ポイントランキングの3位以内でクリアすることで手に入る。身に付ければ見た目でも楽しめること間違いなし。試合がより盛り上がるぞ。



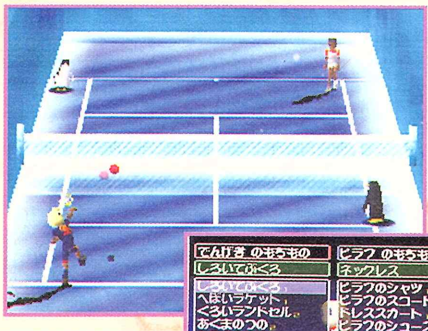
◀アイテム装着。さまざまなアイテムを集めてファッションを楽しもう。



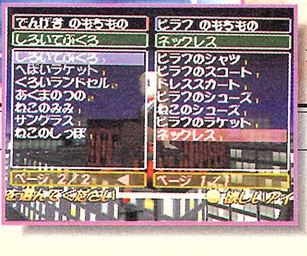
▲4種類あるミニゲームはいずれも楽しい内容だ。高得点でアイテムが手に入る。

負けたら失う賭け試合!

自分と敵のアイテムを賭けて戦う「たいせん」の舞台は、ユニークな仕掛けが施された特殊コート。プレイの障害になる状況を、逆に自分が有利になるように利用してアイテムを勝ち取ろう。ある一定のアイテムをそろえて装備すると、特別な効果を発揮するものもある。入手したらいろいろ試してみよう。



◀四方を氷の壁に囲まれた氷上のコート。ペンギンがジャマをする。



◀お互い欲しいアイテムを指定。負けると奪われてしまう。



▲ロブでバウンドさせると、爆発してしまう。炎のコートだ。

DATA

発売元●ハドソン
発売日●10月9日
価　格●6,800円［税別］

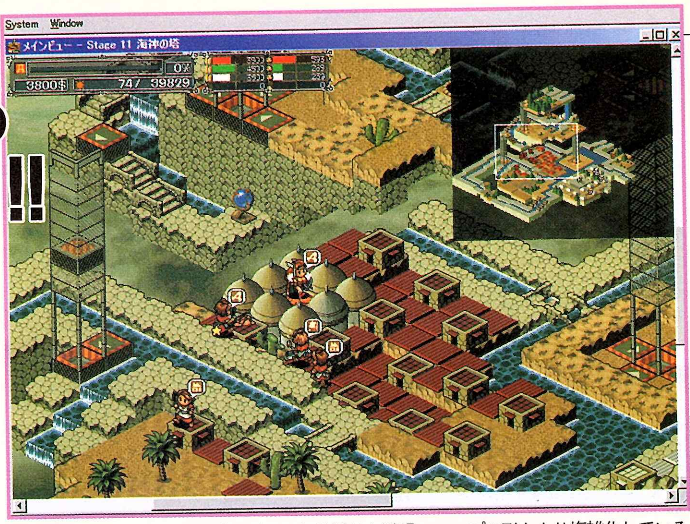
SPT

CREATOR DATA

公表せず

Super Game Pick Up

ちびキャラたちが動き回るリアルタイム陣取りSLG!!



▲エレベーターなどの高低差を利用した仕掛けも登場。マップの形もより複雑化している。

かつてPC-98やSFCで人気を博した、リアルタイムSLGの名作『ロードモナーク』が、装いも新たにWindowsに登場する。4つの国の中からひとつを選び、次々に増える部隊を指揮して自国の領土を広げていく基本システムはそのまま継承。ただし、マップが2Dからクォータービューに変化したり、さまざまな種類の「アイテム」が登場したりと、楽しさはアップしている。また、プレイヤーのレベルを判定する「段位認定システム」の充実や、ちびキャラたちのアクションが多彩になっているなど、プレイヤーを飽きさせない工夫もたっぷり。『ロードモナーク』にハマった人はもちろん、そうでない人にもオススメの1本だ。

W98&95

モナークモナーク

人気を博した名作リアルタイムSLGが、生まれ変わってWindowsに登場!

ゲームは基本的にオート進行。見ているだけでも楽しめる!?

本作では、村や畑を作る、敵部隊を攻撃するといった基本的な行動は各部隊ユニットが自動的に行っていくため、見ているだけでもゲームは自動的に進行していく。プレイヤーは、全体の状況の変化を見ながら、基本戦術である〝大部隊の作成〟をしたり、橋や柵を作るといったことを、時々指示していくだけでOKというわけ。ただし、この〝指示〟を適切に出せるかどうかが戦況を大きく左右することになるので、常に戦況を見守る必要があるのだ。



村を作る/壊す



▲村（家）は、資金と部隊を生み出す重要な要素。これをいかに増やすかが、勝利へのポイントだ。

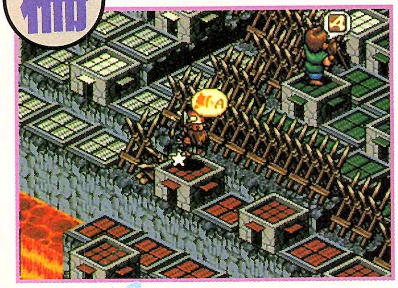
城を攻撃


▶敵国の本拠地を落とすことができれば、その国の陣地や部隊は一瞬でプレイヤーの国のものになる。うまくすれば一発逆転も可能な大技だ。

敵を追跡

▲敵の主戦力となっている部隊をピンポイントに攻撃。この場合、敵部隊より人数の多い部隊をぶつけるのが、勝つための必須条件だ。

柵を作る/壊す


▲敵の侵入を防ぐだけでなく、地形と組み合わせて使えば敵部隊全体の流れを操作することも可能。

橋を作る/壊す


▲敵本拠地へのショートカットに使ったり、アイテムがある離れ小島に渡ったりと、使用法は多彩。

クリア成績に応じて段位を認定!!

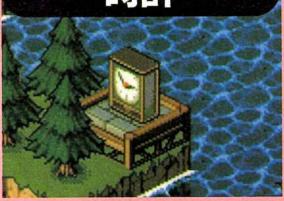
各マップをクリアすると、その成績に応じて段位が表示される。腕を磨いて、最高位の10段を目指そう。


◀段位は、占領率や経過日数などで判定。

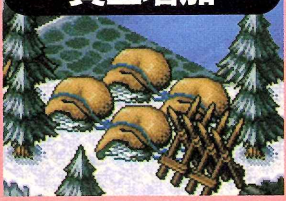
ゲームの流れを左右する「アイテム」いろいろ

今作から、さまざまな種類の「アイテム」も多数登場。これらを使えば、戦いを有利に運べるのはもちろんのこと、使い方によっては、不利な状況を挽回して一発逆転することも十分可能だ。

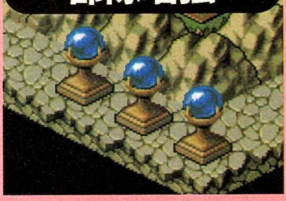
時計


▲一定の時間、自国以外のすべてのユニットを停止させる効果がある。

資金増加


▲これを取ることで、資金を1,000増やすアイテム。

部隊増強


▲アイテムを取った部隊の人数が、1,000人増加する効果がある。

DATA

発売元●日本ファルコム
発売日●10月30日
価　格●7,800円［税別］
※プレミアム版：8,800円［税別］

SLG

CREATOR DATA

公表せず



最大4人まで参戦できる!! ネットワーク型マルチACT登場!

セガがこの秋に送る、通信協力プレイ型アクションゲームが、この『SPIKEOUT』だ！ プレイヤーは主人公のスパイク（と彼の子供）、準主人公のホワイト、唯一の女性のリンダ、日本人男性の天心（テンシン）の個性的な４人のキャラからひとりを選んでプレイする。最大の特徴は、ひとり１台、通信ネットワークを介した筐体を使い、最大４人までの協力プレイが可能となっている点。ゲームのルールはいたってシンプル。ステージ内に徘徊する敵のギャングたちを叩きのめしていけばいいだけだ。ただし大軍を率いた敵に対して形勢は不利。多彩な攻撃方法をうまく使い分け、ダメージを軽減していくような状況判断がもっとも大切なのだ。多人数での協力プレイなくしてのクリアはきわめて困難だろう。

ARCADE

SPIKEOUT スパイクアウト

アメリカ、ダウンタウンでギャング間の抗争が勃発。褐色の弾丸、スパイクの熱き拳が炸裂する!!

協 力プレイで楽しさがアップする!!

『SPIKEOUT』は多人数でのプレイが最適だ。ひとりであろうが４人であろうが、ステージに登場する敵の人数は同じだからだ。さらにふたりいることで使うことができる合体協力攻撃や、敵を羽交い締めにしているところに攻撃するなど通信プレイならではの攻撃が用意されている。大勢の敵の中を突破していく、というような難関を切り抜けたときに感じる達成感は、仲間がいたときのほうが大きいことは必至!!



▲合体協力攻撃で並みいる敵をなぎ倒す。味方を掴んだら、ビートボタンを押そう。



▶敵を掴んだらチャージボタンで羽交い締めに。



◀専用筐体は頭付近のスピーカーで臨場感溢れるSEを満喫。

壮 快感あふれる技の数々

チャージボタンは、連打すると連続技を繰り出すがボタンを押しっぱなしにすることで技が変化。ボタンを溜めると、画面上中央のゲージが上昇、そのときのレベルに応じて相手を宙に浮かせるノックダウン攻撃、気絶させるグロッキー攻撃、攻撃力絶大のスーパーチャージへと派生する。また相手を掴んで投げ飛ばしたり、全身無敵になり相手をふっ飛ばすスペシャルアタックという攻撃など、さまざまなものが用意されている。



▲チャージボタンのノックダウン攻撃がヒット。敵は宙に浮く。



▲スペシャルアタックを叩きつける！ 制限数があるのに注意。



▶キャラ固有の技には敵を空中へ浮かすものも…。

細部まで作り込まれたステージに注目!!

ステージは大きく分けて３つ。各ステージごとに８～12のエリアが用意され、場所によって分岐するルートもある。ステージ自体が広く、背景の作り込みがハンパじゃないデキ。まさにゲームの中の仮想都市を練り歩く錯覚におちいることだろう。広く自由に動き回れるステージがゆえに、どこに行けばいいかわからなく心配が出てくるが、そこはゲーム画面右下に表示されるレーダーマップを頼りに探索していけばよいのだ。また、階段などの高低差も存在するため、自キャラが高い位置にいると、低い位置にいる敵に対し下段攻撃しか当たらないのだ。



▲デパート内の一角。レコードショップの中での戦い。



▶高低差のあるエスカレータでの戦い。下からの攻撃が有利？



◀エリアの最初にステージ全体のマップが表示されるのだ。

DATA

発売元●セガ
発売日●稼働中

ACT

CREATOR DATA

P、D●名越稔洋

NEWS COLLECTORS

最先端のゲーム&ハード情報を先取りキャッチ





EVENT

欧州最大のイベント「ECTS」開催! ドリームキャストを巡る動きも

去る9月6日から8日にかけて、イギリスのケンジントンで欧州最大のエンターテインメント・エキスポ「ECTS」が開催され、世界55か国から計200社以上のメーカーが参加。3日間合計で2万人以上の観客を集め、大盛況となった。

会場は欧州の市場を反映して、PCとコンシューマ機がそれぞれ同規模程度。PC関連では通信を利用したタイトルが多数出展され、世界的な大ヒットとなった『Diablo』の続編に大きな注目が集まっていた。

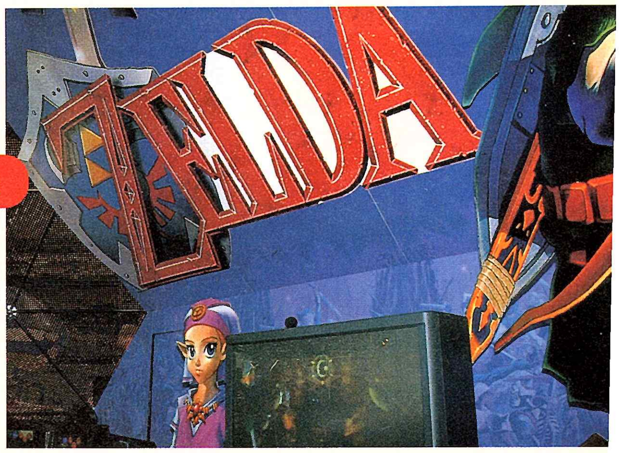
一方、コンシューマ機で目についたのは任天堂ブースの盛り上がり。N64の本体上部手前にある接続端子を使用した4メガの拡張ラムカートリッジが世界で初めて一般公開され、ブースには大きな人だかりができていた。

なお、セガはECTSに出展しなかったものの、同時期にロンドンでプライベートショウを行い『ソニックアドベンチャー』等DCソフトを発表。またUBIソフトもECTSで出品した『RAY MAN2』等3作品をDCでもリリースすると後日本社(フランス)で発表した。



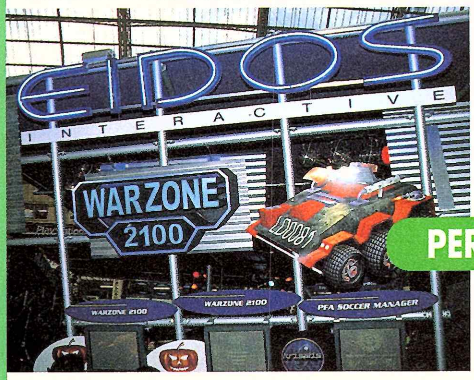
PLAY STATION

◀ソニーブースは『クラッシュバンディクー3』を大々的にフィーチャー。市場が安定しているせいもあってか、N64に比べてPS関連は盛り上がりに欠けた感も。



NINTENDO64

▶任天堂ブースでは『ゼルダ』はもちろん拡張ラムカートリッジを使った『テュロック2』のデモが大人気。拡張ラムカートリッジのアメリカ発売予定は11月24日(価格は29ドル95セント)。日本発売はいつ?



PERSONAL COMPUTER

◀通信ゲームが花盛りとなったPC陣営だが、EIDOSブースでは『TOMB RAIDER3』が人気。人気タイトルの続編だけに、非常に高い関心を集めていた。

NETWORK GAME

国産大型ネットワークゲームが今冬に登場決定

ネクステックは、今冬よりWindows98＆95用リアルタイムネットワークRPG『Dark Eyes』のサービスを開始する。これは、NTTデータ通信が提供する、インターネット上で多人数同時参加型のゲームをプレイするためのサービス"Gamer's Dream"を利用した最初のゲームとなる。レスポンスの良さを重視しており、サービス開始時には、1万人が登録でき、3,000人が同時にプレイ可能なサーバーが3システム用意される予定だ。

プレイ料金は『Dark Eyes』のプレイ料金とGamer's Dreamのアカウント料金をあわせても、1か月1,200円から1,300円程度の予定（別途通常のインターネット接続料金は必要）。

また、将来的には『Dark Eyes』の世界観やネットワークの特性を活かしつつ、「ドリームキャスト」への展開も考えているとのこと。

『Dark Eyes』は、10月10・11日に開催される「東京ゲームショウ'98秋」の"Gamer's Dream"ブースでの展示も予定されており、実際に触れることができる。

3000人が同時プレイ可能!!
ファンタジーRPG『Dark Eyes』

『Dark Eyes』はファンタジー世界を舞台としたリアルタイムRPGだ。プレイヤーは、惑星フェアホープで生活する、「オーガル」「インファン」という異った能力・文化を持つ種族からひとつを選んでプレイ。異なる種族の間では、PKをしてもペナルティがない、チャット時に言葉が通じにくい、など種族の概念をいかしたシステムが特徴だ。また、共通の敵として、モンスターを生み出すマスターと呼ばれる存在がおり、世界を脅かしている。2つの種族が、敵対するか、協力して世界を守るのかは、このゲームに参加するプレイヤーの行動にゆだねられていく。

戦闘はアクションになっており、魔法や技を駆使して戦う。捕獲したモンスターを戦闘中に召喚し、戦わせることも可能だ。また、複数プレイヤーによるコンビネーションによって攻撃力が上がるなど、多人数プレイの特性をいかした要素も盛り込まれている。

DATA
- 発売元● ネクステック
- 発売日● 今冬予定
- 価　格● 未定

RPG

CREATOR DATA
（公表せず）





▲ダンジョンからフィールド、キャラクターに至るまで、グラフィックはリアル志向。魔法などは派手にアニメーション表示される。



▲世界観を広げるため、ネットワーク内だけに留まらず、小説やカードゲームでの展開も予定されている。

▲選んだ種族の街のひとつから、ゲームはスタートする。異なる種族に出会うためには、冒険を繰り返さなければならない。

電撃王 電撃PS

合同企画『ウイニングカップ'98Autumn』開催!!

電撃各誌が合同で贈る、コーエー公認の最強馬決定戦「ウイニングカップ」が3たび開催！　残念ながら今回は発売日の関係上、PS版『プログラム'98』（発売中、5,800円［税別］）の購入者のみが参加対象となる。対象レースは京都芝1600m、東京芝2000m、中山芝2500mの3つ。各レースの予選を『電撃PS』で行い、決勝戦を本誌で実施する。最強馬の称号と賞金10万円を手にするのはアナタの愛馬かもしれない!?　なお、『プログラム'98』の購入者であれば、『3』で育てた馬での応募もOK。ただし、前回応募した馬での参加はできないので注意しよう。

賞　金

優勝	10万円×3人
準優勝	5万円×3人
3位	1万円×3人
電撃賞	5千円×6人

応　募　方　法

PS版『ウイニングポスト3　プログラム'98』に同梱されている専用ハガキにパスワードを記入のうえ、郵送すること。なお応募締切は10月30日（必着）。急げ!!

PS ウイニングポスト3 プログラム'98

コーエーの馬主体験ＳＬＧシリーズ最新バージョン。最新データ搭載に加え、ライバル馬主と血統の繁栄を競い合える、調教方針を指示できるなど、新要素が盛りだくさんだ。



TV PROGRAM

電撃の新しいTV番組がスタート!

10月から弊社提供のTV番組が2本放送中! 1本目の『TOKYO DAYS @(アット!)』は、あらゆるエンターテインメント情報をお伝えする情報番組で、特に土曜日にはゲームを特集。前本誌編集長の塚田正晃が登場し、ソフト紹介やクリエイターを招いての対談などを行っている。また『ボスキャラ王』は、人気お笑いコンビ「爆笑問題」を司会に迎え、ゲーム大会や声優オーディションなどを行うバラエティ番組。こちらも塚田がゲーム情報を紹介しているのだ。どちらも最新のソフト&ハード情報を知るにはもってこい。ぜひ、お見のがしなく!



◀『ボスキャラ王』の司会は爆笑問題。太田(右)&田中(左)の絶妙な掛け合いにも注目。なお、10月はマンスリーゲストとして見栄晴が登場。お楽しみに!!

『ボスキャラ王』
毎週木曜日、深夜26:20~26:50にテレビ朝日で放送中!

『TOKYO DAYS @(アット!)』
テレビ東京で連日オンエアー!
月~金・24:35~24:45
土・25:20~25:30
日・24:20~24:30

MUSIC SOFT

人気アーティストたちの音楽がプレイステーションで楽しめる

この秋、PSは音楽ソフトにも注目。ソニーミュージックスターズから『VIDEO ALCHEMY』が発売中のほか、オラシオンからも『なみろむ』『サファリ東京』の2タイトルがリリースされる。『VIDEO ALCHEMY』(価格5,800円[税別])は、「JUDY AND MARY」のギタリストTAKUYAによるソロプロジェクト「ROBOTS」のビデオクリップ集。『なみろむ』(10月15日発売、5,800円[税別])は中島みゆきのディスコグラフィーやプロモーションビデオを収録したデータベースソフトで、『サファリ東京』(10月22日発売、4,800円[税別])は、森高千里と一緒にドラムプレイやレースゲームが楽しめる音楽&バラエティソフトだ。音楽ソフトの充実に伴い、これからはPSで音楽を"聴く""見る""遊ぶ"のが定番になるかも。



▲中島みゆきの『なみろむ』は先に発売されたPC版をリニューアル。最新データに加え、バックグランド再生機能など、新機能が満載されている。



▶『渡良瀬橋』に続く森高千里CD-ROM『サファリ東京』。東京を舞台に、サファリルックでキメた森高と一緒に遊ぼう!

JUDGEMENT

中古ソフト問題大阪訴訟をめぐり、ARTS側が第1回・口頭弁論を開催

カプコン、ナムコらゲームメーカー6社が中古ソフト販売店「わんぱくこぞう 茨木店」を相手取り、中古ソフトの販売の差し止めを求めた裁判で、9月3日に行われた被告側の第1回口頭弁論が予想外の展開となった。

同日行われた被告弁護団の会見によれば、「わんぱくこぞう 茨城店」は、被告人とされた同店店長、上岡良和氏が個人として営業しているものではなく、訴訟対象外の「株式会社ライズ」(兵庫県)が営業しているものであると指摘。「被告上岡は右訴外会社(=ライズ:編集部注)の代表取締役であるが、被告上岡と右訴外会社が法人格を異にすることは言うまでもない」(被告側答弁書)とし、そもそも原告の主張が事実誤認に基づくものであると抗議したことにより、肝心の内容については話し合われることはなかったというのだ。原告側も事実誤認に気付き、訂正を行ったということだが、9月3日の弁論には間に合わなかったようだ。結局、第2回目以降に本筋は持ち越される形になった同訴訟だが、弁護団は会見上で、断固戦うことを改めて主張。今後の展開からはやはり目が離せない。



◀写真は、同日の顛末を語る被告弁護団。なお、第2回目の口頭弁論は11月19日の午後3時から、大阪地方裁判所で行われる。

DENGEKI BIN

新鮮なゲーム情報をお届け!

キミは「電撃ゲームカレンダー」&「電撃オススメシール」を知ってる? 実はこのふたつ、弊社がゲームソフト販売店に向けて配布している販促物のこと。「カレンダー」はその月の注目タイトルの発売日がひと目でわかる便利な早見表で、「シール」は電撃各誌が特にオススメするソフトに貼るもの。つまりこのふたつを見れば、弊社が自信をもって薦めるソフトがすぐわかるという優れモノなのだ。このふたつは多くのショップで利用されているので、ゲーム選びの際の参考にしてほしい。





◀電撃各誌のロゴが入り、ひときわ目立つ「シール」。ソフトを買うときの参考にしてね。

OTHERS

●『玉繭物語』に三國連太郎氏が出演

去る9月1日、PS用RPG『玉繭物語』(元気/12月3日発売/価格未定)の制作発表会が行われ、この席でゲームのナレーションを俳優の三國連太郎が担当することが公表された。

このゲームはキャラクターや背景、世界観のデザインにスタジオジブリ作品を手がけた近藤勝也氏を起用し、制作費4億円をかけた作品として話題をよんでいる。さらに三國連太郎の起用で一層期待のかかるゲームとなることは間違いない。



◀三國氏(右から3番目)の起用で物語の世界観を引き立てている。

●『Dの食卓』が100万本を突破!

話題の『D2』の前作『Dの食卓』が、販売累計100万本突破を記念したキャンペーンが実施される。これはPS用ザ・ベスト版『Dの食卓コンプリート・グラフィックス』(アクレイムジャパン/発売中/2,800円[税別])を購入すると抽選で毎月100名にオリジナルグッズ「Dekai食卓」が当たるというもの。応募方法はソフトに同梱のアンケートハガキに必要事項を記入し送付する。締切は10月、11月、12月の各月末日必着。

●ピエトロ王子がTVアニメで大活躍!

PSソフト『ポポロクロイス物語』のTVアニメ化が決定、TV東京系6局ネットで放送される。放送開始は10月4日より、毎週日曜、朝7:30からの30分間。ナルシアやガミガミ魔王など、ゲームキャラたちがTVで大活躍を見せてくれる。

●映画版『SPAWN』がPSソフトに

今年2月に、国内で公開された映画版『スポーン』。その全場面から1,800枚以上の写真を選りすぐり収録したのがPSソフト『SPAWN THE ULTIMATE』(オラシオン/10月29日発売/3,800円[税別])だ。映画本編の名場面を収めたフィルムモードのほかフィギュアカタログやストーリー解説なども収録。映画以上に『SPAWN』の世界を楽しめる。

●『一太郎』の最新版がついに発売

ジャストシステムは9月25日に日本語ワードプロセッサ『一太郎9』と図形プロセッサ『花子9』を発売した。両製品は今回のバージョンアップでWindows98に正式対応し搭載されている「ATOK12」も最新バージョンとなった。また「ATOK12」をマスターできるソフト「ATOKマスター」も3,500円[税別]で同日に発売された。『一太郎9』『花子9』両製品の標準価格は20,000円[税別]、両製品をセットにした『一太郎9&花子9 スペシャルパック』が5万本限定で30,000円[税別]。このほか優待/乗換版12,000円[税別]、バージョンアップ版8,000円[税別]、キャンパスキット4,800円[税別]をそろえている。これらの製品に関しての問い合わせは、インフォメーションセンター(03-5412-3939、06-886-9300)ホームページ(http://www.justsystem.co.jp/if/index.html)にて受け付けている。

●シャアのフィギュアが欲しくないか?

PS用ソフト『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』(バンダイ/冬発売予定/価格未定)を予約した人に「シャア・アズナブル」の特製フィギュアがプレゼントされる。先着10万人限定なので、今すぐ予約して確実にゲットしよう。



◀この「シャア」フィギュアは、非売品のレアアイテム。同タイトルは、東京ゲームショウに出展されるので、そちらもチェックしておこう。

●『タイタニック』がコンビニで買える

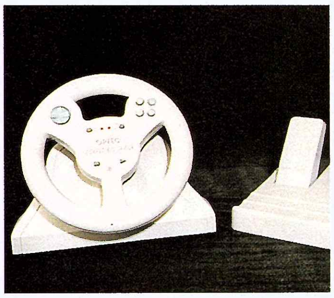
大ヒット映画『タイタニック』が11月20日にいよいよビデオ販売される。そこでデジキューブでは提携コンビニエンスストアで『タイタニック』字幕版(20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン)のTVサイズを販売する。価格は前編、後編2巻セットで3,980円[税別]。本編の終わりにセリーヌ・ディオンのミュージック・クリップが収録されているほか、予約特典として「限定版プレミア・カード(4枚組)」が用意されている。予約開始は9月21日より。劇場での上映を見逃してしまった人は、今すぐコンビニへ走ろう。

●マグライトをプレゼント!

スカイパーフェクTV! の人気映画チャンネル「チャンネルNECO」が、初めて視聴世帯数30万件を突破! この記念に手のひらに収まる携帯用懐中電灯「マグライト・ソリテール」が5名にプレゼントされる。応募方法は、ハガキに氏名、年齢、郵便番号、住所、電話番号を記入して〒113-0033東京都文京区本郷3-28-12 日活株式会社「チャンネルNECO」係まで送付。問い合わせはチャンネルNECO(03-5689-1035)にて。

●振動するハンドルコントローラが登場

リアルなステアリングコントローラとフットペダルに振動機能を搭載したコントローラが「コックピット BIG ショック」(オプテック/11月5日発売/7,980円[税別])。ステアリング部とフットペダルがそれぞれアナログ対応で微妙な操作も可能。これでPSのRCGはバッチリだ!



◀DUAL SHOCK対応ゲームでの振動機能をサポート。

●永井豪の作品を一挙公開!

『ゲッターロボ』や『マジンガーZ』などの原作者・永井豪の漫画家生活30周年を記念して、映画祭が開催される。この「東京ファンタスティック映画祭'98」では『マジンガーZ対デビルマン』など昔懐かしい作品から、現在OVAで発売されている最新作『真ゲッターロボ』の第3話までをオールナイトで上映し、永井豪もゲストとして登場する。日時は11月2日、23:00開場、23:30開演(オールナイト)、場所は渋谷パンテオンにて。チケットは前売3,000円、当日3,500円。問い合わせは東京国際ファンタスティック映画祭事務局(03-3287-5002)まで。

●「光栄」改め「コーエー」に変更

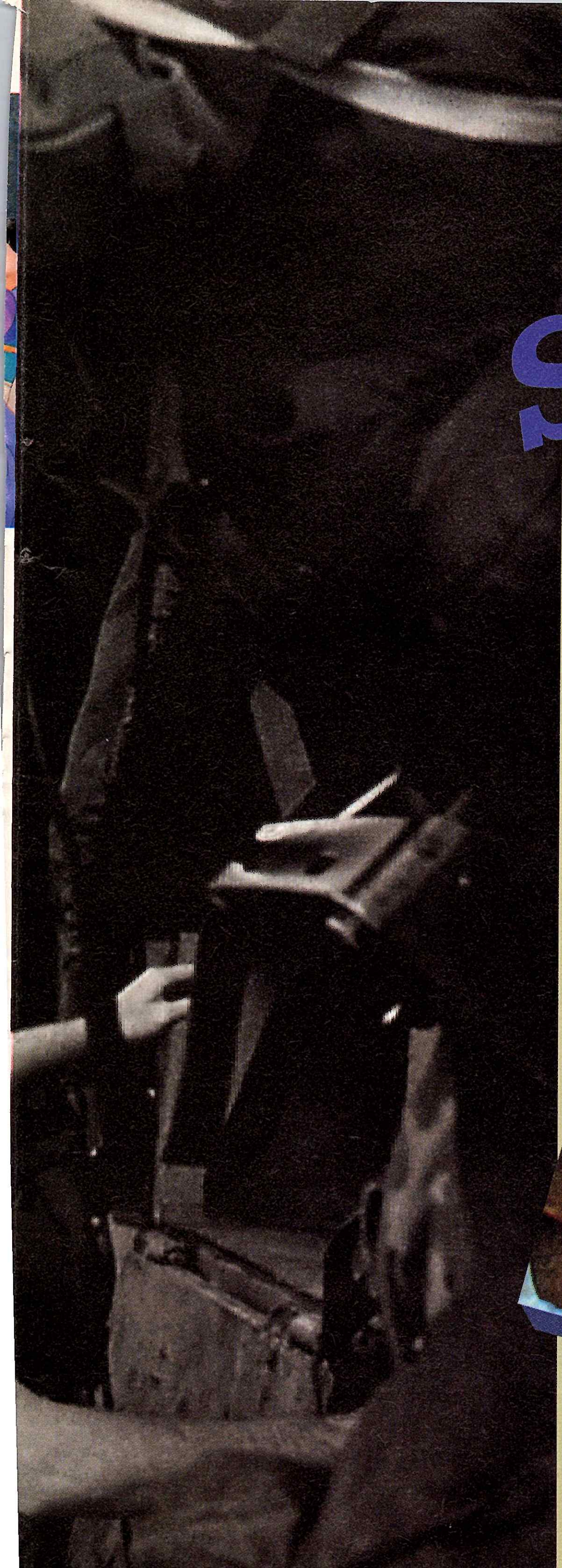
株式会社光栄は創立20周年を記念して社名表記を株式会社コーエーと改めた。新スローガン「ついにできたを。」を掲げ21世紀の総合ゲームメーカーを目指す。

1994.11.22 SEGA SATURN was on the market.
1994.12. 3 Play Station was on the market.
1996. 6.23 NINTENDO64 was on the market.
and then
|
|
1998.11.27 Dreamcast will be on the market.
1999. 6. X NINTENDO64DD will be on the market?
1999. X. X Play Station2 will be on the market?・・・・

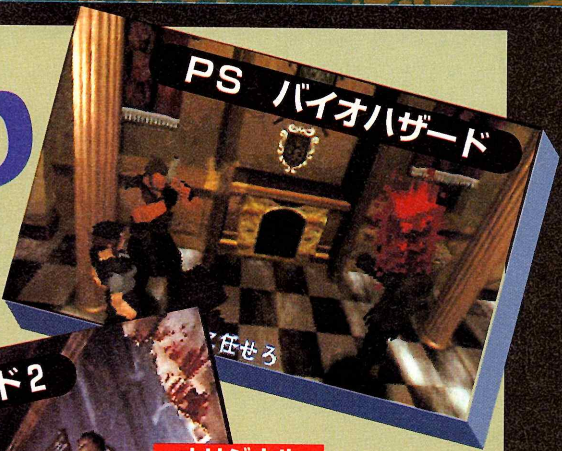


Dreamcast
NINTENDO 64 DD
Play Station 2?

新世紀ハード戦争
開戦前夜



Scoop





バイオハザード新作(オリジナル)がついにDCに登場!!



悪夢の続きはドリームキャストで!!

PSの圧倒的優位でひとまず終息したハード戦争が、ふたたび再燃しようとしている。セガが起死回生をかけるニューマシン、Dreamcast。任天堂が老舗の意地をかけて世に問う、64DD。それらを迎え撃つSCEに、PS2という名の秘密兵器はあるのか。新世紀のゲーム業界を担うハードを決する戦いが、いよいよ開始される!

大型シリーズ最新作がついに姿を現した

ついにカプコンがDCに正式参入!! その第1弾ラインナップに、3D格闘ACT『パワーストーン』(内容は26P)、そして『バイオハザード』シリーズの完全オリジナル新作が登場することが明らかになった。タイトル名は『バイオハザード コード:ベロニカ』。プレイヤーは、『2』の女性主人公であったクレア・レッドフィールドとなり、絶海の孤島から脱出するのが目的だ。写真を見てもらえば、室内の雰囲気やゾンビの質感がいかにリアルに表現されているかがわかるだろう。

「DCに、『バイオ』と『パワーストーン』で参入します。『ベロニカ』ではDCならではの新しい『バイオ』をお見せしますので、期待してください」(カプコン取締役開発本部長:岡本吉起氏)。

カプコンは今後、この2作品を皮切りに積極的にDCにソフトを供給していくとのこと。『パワーストーン』に関しては、セガの「NAOMI基板」でも発売されるだけに、今後は両ハードともに、続々と強力なタイトルがカプコンから登場することが予想される。

DATA

発売元●カプコン
発売日●未定
価　格●未定

AVG

CREATOR DATA

公表せず

現行ハードも5年目に突入 水面下では激しい動きが…

まもなく発売されるドリームキャストの登場によって、現在のゲーム業界が形成しているパワーバランスは、いったいどのように変化するのだろうか。ここではまず、新世紀ハード戦争の開戦を前にした各ハードそれぞれの情勢を、ひとまず整理しておこう。

ドリームキャスト発売が市場のカンフル剤となる!?

これまでのコンシューマ機の歴史を見ると、発売されてから約4〜5年をメドにして、ハードの機能拡張や新機種への移行が行われている。“次世代機”という呼び名で華々しく登場したセガサターンやプレイステーションも、この年末で発売から5年目を迎え、そろそろ岐路にさしかかってきたといえるだろう。

現在はPSが圧倒的なシェアを確保した状態で推移しているゲーム市場だが、長期に渡る不況の影響からか、市場全体の勢いが低下している様子も感じられる。このような状況下で登場するドリームキャスト（以下DC）は、ゲーム市場全体を刺激するカンフル剤の役目を果たすことになるはずだ。そして、PSやN64陣営がDCへの対抗策を講じることで、各ハードの市場もさらなる盛り上がりが期待できる。

なかでも注目したいのは、業界内で長期に渡って噂されているPSの後継機種が、はたしていつ発表されるのかという点だろう。現在のところ、PSは大きな成功を収めているだけに、どういったタイミングで後継機種へと移行するかは、極めて重要な問題となるはずだ。

一方のN64は、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』の発売日がようやく11月14日に確定し、これからの巻き返しが期待されている。なによりN64に関しては、これまで発売延期を繰り返している64DDが実際にどれだけの威力を発揮するかで、今後の展開が左右されるだろう。

また、ソフトメーカー各社がDC登場を機にどういう動きを見せるのかというのも、ゲーム業界の今後を占う意味で重要な意味を持つ。前ページでお伝えしたように、PSで高い人気を誇る『バイオハザード』の最新作がDCで登場することが決定するなど、一部のメーカーは早くも動きを見せ始めている。今後の展開によっては、ゲーム業界に大きな地殻変動をもたらすような激震が起こる可能性もあるだろう。

そこで今回の特集では、DC発売を目前に控えた、まさに開戦前夜となるゲーム業界の動きを、3大ハードそれぞれの動向を中心にして、詳しく検証してみたい。これにより、ゲーム業界の新たな潮流が見えてくるはずだ。



◀10月9日〜11日まで開催される東京ゲームショウが、新世紀ハード戦争の第1ラウンドとなるのは確実だ。



Dreamcast

まもなく我々の前に登場するドリームキャストだが、いまだ不透明な部分も多い。まずはハードについて、その未知の部分を探ってみよう。

●発売日が11月20日から一週間遅れの11月27日に正式決定!!

万全の体制を整えるための発売日変更

今まで11月20日とアナウンスされていたDCの発売日が、当初の予定より一週間遅れの11月27日に正式決定した。

「DCの国内発売開始日の意味は、世界中で一番早くユーザーのお手元にDCをお届けする『大切な最初の日』と考えております。よって、生産・流通面において、ユーザーのご期待に万全の体制でお応え致したく、慎重に検討致しました結果、11月27日を正式な発売日と致しました」と、セガ側はコメントしている。

現在、国内では321社のソフトメーカーがDCでのソフト開発を表明。海外でも約100社が既にソフト開発中と、DCは国内のみならず、'99年秋の海外発売に向けて準備を進めている。今回の発売延期決定は、市場における品物不足で、無用な混乱をユーザーに招くことを回避しようというものだろう。後は、本体発売後1〜3か月の間、どれだけのソフトラインナップを不足なく供給できるかに、DCの成功はかかっているといえる。







▶▼右の写真が最終決定されたDCの外観。ほかにも、SSで大人気だった『サカつく』、『野球つく』のDC版新作の発表もされた。今後は、こういったSSの人気タイトルの新作もでてくるはずだ。



▶CMではDC発売に向けてガッツポーズを取る湯川専務だが、11月27日にも同様の光景は見られるのだろうか？

●ついに詳細が明らかになった ドリームキャストのハードスペック

標準搭載のモデムは、取り外してアップグレードが可能！

去る9月19日、セガ本社において、ゲームマスコミに向けたドリームキャストの技術説明会が行われた。この説明会では製品とほぼ同等の性能を持つDCの試作機が初公開され、実機上で『SONIC ADVENTURE』が動作する様子を確認することができた。またこの発表会では、5月の時点では未公開となっていたハードスペックの詳細が明らかにされた。なかでも重要な“モデム”と“GD-ROM”に関する仕様については右下にまとめてあるので、そちらを参照してほしい。

発表されたスペックからDC本体のコンセプトを検証してみてわかるのは、セガが“通信”に対してどれだけ真剣に取り組んでいるかという姿勢だ。製造コストの上昇を覚悟の上でDCにモデムを標準搭載したことからは、すべてのDCユーザーに対して通信への窓口を開くという意図が読み取れる。その上で、通信モジュールをアップグレード可能な構成にしたことにより、個々のユーザーの通信環境の違いや、将来的な通信インフラの整備にも対応できるようになっているのである。それだけに、今後は通信を利用したソフトの発表にも注目したい。



▲ドリームキャスト本体の開発の総指揮を取る、セガの佐藤秀樹常務が自ら、ハードスペックを解説。



▲実際に動作可能な、ドリームキャストの試作機。5月に発表されたモックアップとは、細部が微妙に変更されている。



◀本体の側面に収まっているモデムは、簡単に取り外しできる。



◀独特な形状のコントローラは、モックアップのときと比べて、スタートボタンの形が変わった。

●価格設定はどうなっている？

DC本体の価格については、5月の時点では「2〜3万円程度」とだけ発表された。本誌が発売されるころには、10月6日の発表会で本体価格は明らかになっているが、ここでは気になるDCの本体価格を考えてみたい。

'98年9月の時点でPSが18,000円、N64が14,800円で販売されている以上、DCもそれに近い価格設定でなければ、苦戦を余儀なくされるのは間違いない。しかし、DCにはモデムの搭載など、現行機にはない新機能が盛り込まれているだけに、常識的に考えれば、可能な限り3万円に近い2万円台後半というのが妥当だろう。　現在のゲーム市場で圧倒的なシェアを誇るPSと対抗するためには、理想的には19,800円、現実的には、29,800円ぐらいの価格設定になると考えられる。

■今回明らかになった仕様■

モデム

一般の電話回線を利用した、33.6Kbpsのアナログモデムを標準搭載。モデム部分は着脱が可能で、将来的にはISDNなどの高速回線や、携帯電話やPHSといった新たな通信インフラにも接続可能なモジュールへとアップグレードできるように配慮されている。

GD-ROM

ソフトを供給するメディア部分は、従来のCD-ROMの約2倍となる1Gバイト以上の容量を誇る新フォーマットが採用されている。セガはこれを“GD-ROM”と呼んでいる。読み込み速度は最大12倍速で、盤面のすべての部分で速度が一定のCAV方式を採用。



SS版『バーチャファイター3』発売中止!! どうなるセガサターンの今後？

アーケードに登場する以前からずっと、セガサターンへの移植が期待されてきた『VF3』。このタイトルのリリース中止は、セガの実質的なSSからの撤退を意味するのだろうか!?

今後もソフトは登場するが、長期的には厳しい状況

次ページでお伝えしているように、ドリームキャストに『バーチャファイター3tb』の移植が決定したことに伴い、『VF3』のSSへの移植は中止されることとなった。『VF』シリーズはSSを代表する人気ソフトであり、『VF3』の移植は多くのSSユーザーにとっても、ハード購入の動機のひとつとなったタイトルだろう。その意味で今回のセガの選択は、SSユーザーにとって極めて厳しいものだと言わざるをえない。

この『VF3』の発売中止により、ハードメーカーであるセガが、DCの登場する11月以降にSSで発売を予定しているタイトルは、現在のところはほとんどなくなった。この状況を見ると、セガはSSから実質的に撤退するのでは？　というふうにも思えてくる。

だがセガとしては、「今後もSSでソフトをリリースし続ける」との態度を崩してはいない。またサードパーティの中にも、今後もSSでのソフトの発売を予定しているところは少なくない。とりあえず当面のあいだは、SSがなくなることはなさそうだ。だが、セガの主力が明らかにDCへとシフトしている状況を考えると、長期的に見たSSの今後は、決して明るいものではない。これもまた、ひとつの時代の流れなのであろうか。



◀SSでこの画面を再現するための技術的課題はやはり大きすぎたのか。

オリジナル作品、そしてアーケードからの移植の充実 ドリームキャストの布陣はすでに整った?

ここでは、気になるドリームキャストのソフト面での戦略について、検証してみたい。発売が間近に迫ってくるにつれ、当初の予想を超える、充実したソフトラインナップが明らかになってきたからだ。

初期ラインナップにはRPGやアーケード移植も

右に紹介しているのは、現時点で判明しているドリームキャストの主要参入メーカーと、その発売予定タイトルの一覧だ。ハードの発表当初はなかなかソフトのラインナップが明らかにされず、それに起因する不安な噂も囁かれていたが、発売が近づくにつれて明らかになってきたラインナップは、ジャンル的にもバランスのとれた充実した内容となっている。なかでも、セガの得意とするアーケード移植を中心としたACTだけでなく、RPGやSLGが意外に多く含まれている点に注目したい。

DC参入メーカー&ソフトラインナップ(電撃王調べ)

メーカー名	タイトル	ジャンル	発売日
アスキー			
アトラス			
ESP			
イマジニア			
ウィンキーソフト			
XING			
SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	格闘ACT	未定
NECインターチャネル	メルクリウス プリティ	育成SLG	未定
	モンスターブリード	育成SLG	未定
NEC-HE	SEVENTH CROSS	S・RPG	12・23
	戦国TURB	A・RPG	'99年1・14
加賀テック/naxat	麻雀(仮)	TBL	'99年3月
角川書店			
カプコン	バイオハザード コード:ベロニカ	AVG	未定
	パワーストーン	格闘ACT	未定
カルチャーブレーン	飛龍の拳列伝(仮)	格闘ACT	'99年春
クエスト			
クライマックス			
クライマックスグラフィックス			
元気			
コーエー			
コナミ			
コンパイル	ぷよぷよ~ん	PZL	未定
CRI	エアロダンシング(仮)	SLG	'99年春
	グレートバギー(仮)	RCG	'99年春
SIEG	クラック2	SLG	'99年冬
シー・ラボ			
ジャパンコーポレーション	虹色天使	SLG	'99年4月
ショウエイシステム	デジタル競馬通信 「ショウマライザー」(仮)	ETC	'99年2月
スターライトマリー			
スティング	エヴォリューション	RPG	'98年末
セガ	バーチャファイター3tb	格闘ACT	'98年末
	ブルー スティンガー	AVG	'98年末
	GODZILLA GENERATIONS	ACT	'98年内
	July	AVG	'98年11月
	SONIC ADVENTURE	ACT	'98年末
	クライマックスランダーズ	A・RPG	'98年末
	SEGA RALLY2	RCG	'98年末
	ちょーハマるゴルフ	SPT	'99年春
	プロサッカークラブをつくろう!	SGL	未定
	プロ野球チームをつくろう!	SGL	未定
ゼネラルエンタテイメント	ペンペントライアイスロン	ACT	'98年11・27
ダイコク電機			
タイトー			
タカラ			
データイースト			
日本物産			
ハドソン	E.G.G.	A・RPG	'99年春
	北へ。	AVG	'99年2月
パルス・インタラクティブ			
バンダイ	機動戦士ガンダム(仮)	未定	未定
ビクター インタラクティブ ソフトウェア			
ビデオシステム			
ヒューマン			
ビングキッズ	はるかぜ戦隊Vフォース2(仮)	S・RPG	未定
フォーティファイブ			
ボトムアップ	大相撲	SPT	'99年8月
	エンターテイメントゴルフ	SPT	'99年8月
メサイヤ			
メディアリング			
メディアワークス			
Ubi Soft Entertainment	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation	RCG	12月
	RAYMAN2(仮)	ACT	'99年春
	Speed Busters	RCG	'99年1月
リバーヒルソフト			
ワープ	Dの食卓2	A・AVG	'98年冬
童	紫炎龍2(仮)	STG	'99年12月
	ダイナマイトロボ(仮)	ACT	'99年12月

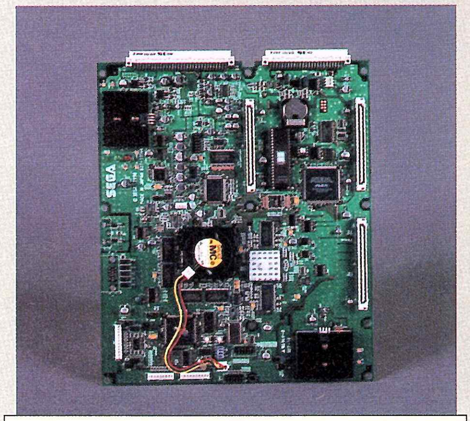
ドリームキャスト互換基板?「NAOMI」ボード発表

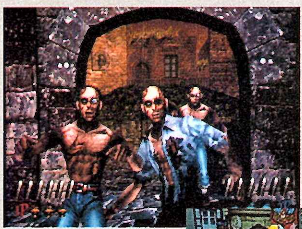
国内外20社の参入が内定 アーケード界の業界標準を目指す

9月17日~20日に開催されたAMショーにおいて、セガのアーケード用新ゲーム基板「NAOMI」が発表された。そのスペックは下で紹介しているようにドリームキャストとほぼ同じで、かねてより登場が噂されていたDC互換基板だと考えてよいだろう。なにより、NAOMIのロゴにDCを表す渦巻きマークが使用されていることからも、それは明らかだ。

NAOMIを使用したアーケードゲームとしては、ガンSTG『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』『ダイナマイト ベースボール』『ブラッド バレット』などが基板と同時に発表されている。またNAOMIは、安価な高機能CGボードとして他のソフトメーカーからも大いに注目を集めており、すでに彩京、ジャレコ、トレジャーなど国内外20社がNAOMI上でのアーケードゲーム開発を表明。さらに、カプコンが新作3D格闘ACT『パワーストーン』を、テクモが人気格闘ACTのシリーズ最新作『デッド オア アライブ2』をそれぞれ開発し、ビデオ出展の形でAMショーに出展していた。

先に指摘したように、NAOMIはDC互換基板としての役割を担うだけに、この基板上で稼動するアーケードゲームがDCに移植されることはほぼ確実だ。NAOMIは、DCのソフトを側面から支える強力な存在となるだろう。





◀『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』もNAOMIで登場。前作を遥かに上回る、グラフィックに注目。DCに移植されてもそのクオリティは保てるはず。



▶カプコンのNAOMI基板第1弾でもある『パワーストーン』。360度のフィールドをフルに使って闘える、今までにない全く新しい3D格闘ACTの登場だ。

その性能はDCと同等以上

右のスペックを見ればわかるとおり、「NAOMI」はCPUにSH-4、グラフィックエンジンにPowerVR2が使用されるなど、RAM容量を除いてはDCとほとんど変わらない性能となっている。また、ビジュアルメモリを利用して、DCとデータを相互に交換することも技術的には可能だ。

ーNAOMI BOARD SPECー

CPU:SH4:128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU (動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
グラフィックエンジン:PowerVR2
サウンドエンジン:スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ:32bit RISC CPU内蔵(64チャンネルADPCM)
メインメモリ:32Mbyte
グラフィックメモリ:6Mbyte
メディア:ROMボード
最大同時発色数:約1,677万色
画像表示処理機能:Bump Mapping(バンプ・マッピング:凹凸の育成)など
ゲームボード:JAMMAビデオ規格(JVS)ゲームボードにおける新しい業界標準規格に準拠。
拡張機能:CD-ROM(オプション)対応予定
その他機能:時計機能など

アーケードの移植とオリジナルの2本柱

セガのハードでは、これまで本体と同時発売されるソフトはどうしても、アーケードの移植タイトルが主力となることが多かった。だがドリームキャストでは、まず『Dの食卓2』や『SONIC ADVENTURE』といった完全オリジナル作品を発表することで、新ハードとしてのイメージをアピール。そして、発売間近の現在になって『VF3tb』や『セガラリー2』などのアーケード移植作を発表するという、2段構えのプロモーション戦略が取られている。

さらに、開発期間の不足からハードの初期にRPGなどの思考系ソフトが不足するという弱点も、ハードの発表に先行して開発を行うことで克服。DCの初期発売タイトルにRPGを、すでにいくつも用意している。これまでのソフト戦略の弱点を検討した上で、完全オリジナル作とアーケード移植作をバランスよく配置したDCのソフトラインナップは、かなりの期待を感じさせるものとなっている。

DC クライマックス ランダーズ



▲ランダム自動生成されるダンジョンに次々と挑んでいく、戦略性の高いRPG。『ランドストーカー』のライルといった、クライマックスの過去の人気キャラクターも数多く登場する。

良質のオリジナル作品

▼先史文明の遺産である不思議な機械“サイフレーム”を操る冒険者の少年マグと、謎に包まれた少女リニアの冒険を描く、本格RPG。3Dで表現されたフィールドを駆けめぐり、敵と戦え！

DC エヴォリューション



DC バーチャファイター3tb



▲セガを代表する格闘ACTシリーズの最新作を移植。12人のキャラクターたちが、エスケープボタンを使った立体的な攻防を繰り広げる。最大3vs3で戦うチームバトルも選択可能だ。

アーケードからの移植

▼現在アーケードで稼働中の『KOF98』をベースに移植。さらに、DCの大容量を活かしてアニメーションムービーが挿入されるなど、単なる移植に留まらない独自要素も加味される予定。

DC ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）



孤島で展開する痛快アクションAVG!

DC ブルー スティンガー

外部から隔絶された孤島を舞台に、レスキュー隊員である主人公が壮大な謎に挑む、アドベンチャーアクション。リアルに表現された3D空間を自由自在に動き回り、多彩な武器を手にして巨大なモンスターと対決する。DCならではの美しいCGが、存分に堪能できる作品だ。





▲▶このように、まるでCGムービーのようにハイクオリティな画面の中を、プレイヤーが自由に行動できるのは驚きだ！

DATA

発売元●セガ
発売日●'98年末予定
価　格●未定

AVG

CREATOR DATA

公表せず

「荒唐無稽を支えるリアリズムを感じてほしい」

“映画みたいなゲーム”というと、ただ見るだけってイメージが定着してるじゃないですか。そうじゃなくて、CGでしか表現できないリアルな世界をリアルタイムで体験できるものを作りたかったんですよ。ハイクオリティな映像とゲームシステムとを、よりゲームに特化する形で融合させて、“映画みたいなゲーム”とはこういうものだっていうのを実体験できるものにしたかったんです。展開としては、今回はもう超エンタテインメントに徹してます。ただし、シナリオや謎解きには凝りたいと。日常で自分が感じることが、すべて謎のヒントになってるっていう。荒唐無稽なものをやりたいんですけど、そのぶんフィクションを支えるリアリズムみたいなものが必要じゃないですか。頭を使ったぶん納得し、かつ満足する。そういう謎を設定することにゲーム性があると思ってますから、そこには時間をかけました。



クライマックス・グラフィックス
西垣伸哉氏

あのドリフトの快感がDCで甦る!!

DC SEGA RALLY 2

今年2月にアーケードに登場して以来、熱狂的人気を博している『セガラリー2』。移植にあたっては、完全移植はもちろんのこと、多数のオリジナルコースや車種の追加、「タイムアタック」や「カーセッティング」など家庭用ならではのオリジナルモードが数多くプラスされる予定だ。



DATA

発売元●セガ
発売日●'98年末予定
価　格●未定

RCG

CREATOR DATA

P●谷口潤　D●松本功



▲◀DCの特性ともいえる、「通信対戦機能」も装備される。将来的には世界中の人とレースすることができるなんてことも？

『セガラリー2』はDCへの挑戦です

現在は、『セガラリー2』がDCというハードのなかでできる新しいことに挑戦している真っ最中です。単純にコース数や車種の増加といったコンシューマならではのボリュームアップもそうだし、セガとして、初めてDCの通信機能に対応した作品になるのもそうした意味合いからです。ラリーというものは、やはりドリフトにつきます。DC版でも当然、ドリフトの楽しさを第1に考えて、タイムを競っても、コーナーを攻めても楽しい。パッドで遊んでも楽しいと、かなり遊びつくせるものにしていくつもりです。パッドでドリフトを決めた瞬間に「あっ、これは『セガラリー2』だ！」と言わせる自信はあります、期待していてください。



AM12研　ディレクター
松本功氏



AM12研　プロデューサー
谷口潤氏

※『ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）』の画面はネオジオ版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』のものです。
※『SEGA RALLY 2』の画面はアーケード版のものです。



Play Station 2?

着々と態勢を固めるDC陣営に対して、いったいPSはどう対処するのだろうか？

●PS2移行へのシナリオとは？

SCE側はDCフィーバーを静観するのか？

先に発売されたハードとの期間的アドバンテージが、後発ハードに不利にならないのは、1年以内だと電撃王は考えている。逆に、1年以内であれば、先行ハードの様子を判断したうえで、ソフトラインナップやプロモーションなどの販売戦略を練れるので、かえって有利な面も存在するといっていい。そこから判断すると、もしもPS2が登場するとすれば、やはり、商戦的に考えても'98年末に発売される可能性が高いと思われる。PSの発売日が12月3日であっただけに、また同じ日にPS2を発売するということも十分考えられる。



▲可能性としては、10月9日からの東京ゲームショウの会場でPS2を電撃発表！というシナリオも十分にあり得るのだが……。

PS2移行へのシナリオを検証

検証1 互換性はある？

新ハードにとって、旧機種との互換性を持たせることは、ハードの機能を制限することになってしまう両刃の剣でもある。PS2にN64やDCに対抗するだけのスペックを求めるならば、現行のPSの概念に捕らわれない大胆なモデルチェンジが必要だろう。それでもなおかつ旧機種との互換性を持たせるというのであれば、新ハードの内部に現行のPSに相当する互換基板を内蔵するという手もある。ただその場合は、新ハードの価格が大幅に上昇してしまう可能性もあるが……。



▲デュアルショックやメモリーカードなどの、周辺機器のみに互換性を持たせる可能性も。

検証2 最初のラインナップは？

いざPS2を登場させるとなれば、どのソフトを現行のPSとPS2に振り分けるのかという問題が、当然ながら発生することになるはずだ。その場合、高度な表現が要求されるソフトをPS2で出すとの選択肢以外にも、現行のPSユーザーにも購買意欲を感じさせるような強力なタイトルをPS2にシフトさせるという手も十分考えられる。たとえば、『ドラクエVII』をいきなりPS2で発売するというのも、ハード的な戦略としては十分にあり得るのではないだろうか。



▲『ドラクエVII』は現行のPS最後のソフトではなく、PS2の最初のソフトとなる？

●SONYのPDAは？

PDAはPSの地位をさらに安泰にさせる

SCEの開発した超小型PDAについては、この2月に仕様が公開されて以後は、特に目立った続報がなかった。先のリリースのとおり今冬発売であれば、そろそろ新情報が公開されてもおかしくないのだが……。「皆さんがこの本を手にする数日後には、“発売時期”や“予定価格”“正式名称”などをお知らせできると思います」（SCE広報・竹川氏）とのコメントから推測すると、この秋の東京ゲームショウでは何らかの動きがあると思われる。他機種でも家庭用ゲーム機と携帯ゲーム機とをリンクさせる構想が進むなかで、PDAはPSの可能性をよりいっそう広げる存在として、成長していくことになるはずだ。





▲PDAは、PSのCD-ROMからソフトをダウンロードする形で使用される。

●年末のラインナップは磐石か？

タイトル数は今年も豊富 スクウェア作品はヒット確実!?

N64で『ゼルダ』がついに発売され、ドリームキャストもいよいよ市場に登場するこの年末には、今年も100タイトルを超えるPSソフトの発売が予定されている。特に注目されるタイトルをざっと挙げてみても、ナムコの『R4』、『テイルズ オブ ファンタジア』、コナミの『幻想水滸伝II』、SCEの『クラッシュ・バンディクー3』、タイトーの『電車でGO！2』と、各ジャンルで多くの話題作が勢揃いしている。



▲『FFVIII』は、再度300万本の大台に到達できるのか。

なかでも、『チョコボの不思議なダンジョン2』『エアガイツ』、そして『ファイナルファンタジーVIII』と、矢継ぎ早に超大作ソフトを連続して送り出すスクウェアは、過去の年末年始商戦を遥かにしのぐ強い勢いを感じさせる。このスクウェアの活躍が、PSの好調をソフト面から強力に支えているだけに、今後も同社がPS陣営に果たす役割は大きいといえる。



▲『リッジ』シリーズは、年末のPSの定番といえる。



NINTENDO 64

64DDの発売延期が何度も繰り返される中、はたしてN64に巻き返しのチャンスは訪れるのだろうか？

●64DDは任天堂の救世主と成り得るのか？

またもや発売延期 市場の期待度は？

期待の高かった『ポケモンスタジアム』が、ヒットはしたもののハードの売り上げを牽引するまでには至らず、NINTENDO64は依然として国内での伸び悩みが続いている。ファン待望の超大作ソフト『ゼルダの伝説　時のオカリナ』の発売日はようやく11月14日に確定したが、任天堂の主張するゲームの質的転換には不可欠であるはずの64DDは、'99年6月に発売が再度延期されてしまった。



▲N64ユーザーが首を長くして待ち望んだアクションRPG『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、ついに11月14日に発売決定！

度重なる発売延期に対し、ゲーム市場からは「64DDが発売されても、N64本体のシェア獲得にはそれほど影響しないのではないか」という声すら囁かれている。事実、現在N64が好調に売れ続けているアメリカでは、64DDよりも先に64本体用の拡張メモリを先行発売して、ROMカートリッジソフトの表現力を強化しようという動きがあるようだ。

発売延期とあわせて、64DDにはモデムが内蔵されるとの新情報も伝えられた。通信機能を標準搭載することにより、任天堂としては、書き換え可能な外部記憶メディアとしての64DDの特徴を、より活かしやすい方向で展開するものと考えられる。



▲64DDにモデムを内蔵することで、N64に本格的に通信機能が追加されることになる。ちなみに、当初は追加データの配信が中心になるという。

いずれにしても、ここまでユーザーを待たせたからには、それに見合うだけの内容を持つソフトの登場に、ぜひとも期待したいところだ。



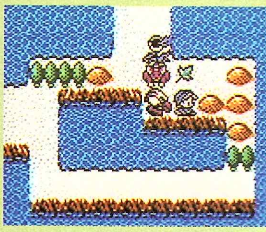
国内好調のゲームボーイの勢いは止まらない？

今ひとつ伸び悩んでいるN64に対し、長期に渡って好調な勢いを持続しているのがゲームボーイだ。この10月にはカラー版ゲームボーイも発売され、ユーザーに対してさらなる選択の幅を広げようとしている。

待望久しい『ポケットモンスター金・銀』の発売が'99年4月下旬にまで延期された点は気になるが、いまだ衰えを見せない『ポケモン』人気の前では、これもそれほど大きな影響を与えることはないだろう。むしろ『金・銀』もN64と積極的にリンクすることで、国内で伸び悩むN64を援護するといった戦略に出ることも考えられる。この年末からは、DCのビジュアルメモリやPSのPDAなど、GBと64のリンクを意識した新ハードも姿を見せる。まずは、任天堂がどう動くかに注目したい。



▲『ポケモン金・銀』の登場を来年4月に控えて、ゲームボーイの勢いはまだまだ衰えそうにない。



◀人気の高い『ドラゴンクエストモンスターズ』は、『ポケモン』に続く定番タイトルになれるか？

■■■

総論　静かに、そして着実に進む開戦前夜……

ドリームキャストの発売に向かって進行しているセガの動きを検討していくと、これまでのセガとはひと味違った印象を受けることに気づかされる。セガサターンの実質的な敗北を認めた上で、その反省に基づく確かな戦略を立てて活動しているという手応えが、ドリームキャストからは感じられるのだ。

これを迎え撃つPSは、現在のゲーム市場で圧倒的なシェアを確保しているとはいえ、すでに発売から4年近くが経過しているのもまた事実だ。SCEとしても、いずれは後継機種にその座を譲ることになることは、十分に理解しているだろう。DC発売と前後するこの時期に、SCEがPS2に対してどのような決断を下すかが、来るべき新世紀ハード戦争の展開を大きく左右することになる。またN64にとっても、『ゼルダ』の発売から64DD登場までの期間は、国内での生き残りをかけた極めて重要な時期といえる。

だが、この時期が重要なのは、何もハードメーカーばかりではない。新機種の登場によって引き起こされる業界再編の動きは、なによりもサードパーティとなるソフトメーカー各社に対して、重大な決断を迫ることになるはずだ。突如としてDCで『バイオ』の新作を発表したカプコンのように、今後も各ハードでアッと驚くようなタイトルの発表が行われることは、十分に予想される。いずれにしても、DC発売に端を発する新世紀ハード戦争の勃発は、すぐそこまで来ているのだ。

取材・文・構成／藤井幹順　デザイン／オフィス青空　撮影／林久平　日野道生　CG／林久平　担当編集／市川貴康、西浦俊也
扉PHOTO／ORION PRESS

TOKYO GAME SHOW

最新ゲーム80本!
コンパニオン82人!



'98 AUTUMN 電撃王式ガイドブック

秋のゲームショウはこれまでにないほど話題が豊富だ。『ドラゴンクエスト』、『FINAL FANTASY』の2大RPGが顔をそろえ、セガの勝負ハード「Dreamcast」のお披露目もある。さらにソフトメーカー各社も年末商戦のビッグタイトルを軒並み出展してきている。それらを見て回るだけでも楽しいけれど、それはそれ、イベントの華といえばコンパニオン。せっかくなら、ゲームもコンパニオンも楽しみたいところ。どちらも大充実の電撃王式ガイドを片手に会場を回れば、TGS秋は完璧。



GALS DATA

電撃王式ガイドブックの扉を飾ってくれた5人の女の子たちには、サミーブースで会うことができる。銀色に光るセパレートタイプの衣装と、明るい笑顔が目印だ。(紹介は左から)

佐藤路子	165cm	B 82	W 58	H 83
長尾ゆい	165cm	B 85	W 58	H 85
井上祐子	160cm	B 83	W 60	H 85
藤本奈々	165cm	B 82	W 60	H 85
水谷純子	165cm	B 87	W 60	H 88

狙いめソフトもコンパニオンも事前にチェック!!

TGS'98秋 出展メーカーブースカタログ



年に2回のお祭りTGS。ここからは各社ブースの見どころを紹介。出展タイトルが一覧表で見やすく、チェック欄やコンパニオン詳細データまで掲載。こりゃタマりません。

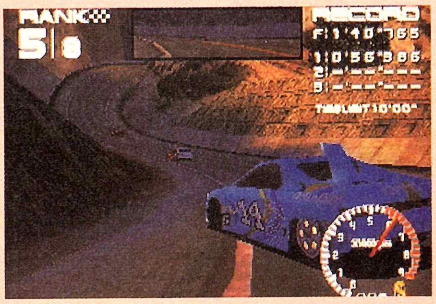
まずは今回の注目点を機種別でチェック!

PS 冬から春にかけての大作が勢揃い

今回のＴＧＳはセガのＤＣが注目されがちだが、ＰＳ陣もナムコの『Ｒ４』をはじめ、スクウェア『ＦＦⅧ』『チョコボ２』、エニックス『ＤＱⅦ』、ＳＣＥ『クラッシュ３』など、ビッグタイトルが多数出展され、例年にない盛り上がりをみせている。ほかにもアメリカで好評な『トゥーム３』や『幻想水滸伝Ⅱ』、『電車でＧＯ！２』といった年末年始の注目タイトルが目白押しだ。さらに、今回のＴＧＳで初公開される新作タイトルも多数用意されているようなので、このガイドを参考にしてブースを回る順番を決めておくのもいいかも。また、ＳＣＥブースでは、なかなか実体の見えてこなかったＰＤＡの出展の噂も。とにかくＰＳは見どころがいっぱい。全部見て回るのは大変かもしれない。



◀『ＦＦⅧ』はプレイ可能。体験版からどれだけ開発が進んだかが気になる。



▶シリーズ２年ぶりの発売だけあって、ゲームの完成度に期待がかかる『Ｒ４』。



▶今回は、残念ながらビデオ出展となる『ＤＱⅦ』。各誌にまだ公開されていない戦闘シーンを、見ることができるか？



▲出展が噂されているＳＣＥのＰＤＡ。とうとう発売日＆対応タイトル発表か？

DC DC本体&タイトルを堪能せよ

今回のＴＧＳはドリームキャストを抜きにしては語れないだろう。一般ユーザーがＤＣ本体＆タイトルに触れられるのは今回が初めてなので、その凄さを実感しよう。ＤＣ用タイトルも、『バーチャ３』『セガラリー２』『ソニック』など、注目タイトルすべてがプレイ可能だ。しかも、セガブースには自社タイトルだけでなく、『北へ。』（ハドソン）や『Ｄ２』（ワープ）といったサードパーティのタイトルも多数展示。これだけでもＤＣに対するセガの意気込みがわかる。またいくつかのメーカーは自社ブースでＤＣ用タイトルを展示。来たるべき発売日に向けて各ソフトのデキをチェックしておこう。11日にはメインステージでＤＣのイベントも行われる。



▲先頃行われたイベントは大盛況だった『ソニックアドベンチャー』。



▶Ｍ２時代から待っていたファンはやっとプレイできる『Ｄ２』。美麗なＣＧを堪能したい。

N64 少数精鋭か？

タイトル数は少ないものの、ビクターの『牧場２』アトラスの『超スノボキッズ』など初お目見えのタイトルが多い。コナミのＲＰＧ『ハイブリッドヘブン』は要注目。



◀キッズコーナーでは『ゴエモン』がプレイ可能だ。

その他のポイントは？

ＴＧＳ名物ともなった有名クリエイターを招いてのトークショーは、今回も豪華メンバーで開催される。また、各社別ブースを出展し、限定品を販売している物販コーナーもおさえておきたいところ。

HALL 1～3

スクウェア

2—南 チェック欄

大作RPG2本をチェック!

『ＦＦⅧ』はもちろん、『チョコボの不思議なダンジョン２』『アナザー・マインド』など注目タイトルがプレイ可能だ。『ＦＦⅧ』はビデオで新ムービーの上映も行う。さらに、公開されたばかりの『サガＦ２』は、ビデオ出展となっているので見逃さないようにしよう。

またスクウェアは今回初めて、物販コーナーに自社ブースを出展し、『ＦＦ』グッズ＆ＴＧＳ限定品も販売している。売り切れが予想されるので、ファンは早めにチェックしておきたい。

出展タイトル	機種
ファイナルファンタジーⅧ	ＰＳ
サガ フロンティア２	ＰＳ
チョコボの不思議なダンジョン２	ＰＳ
チョコボレーシング～幻界へのロード～	ＰＳ
アナザーマインド	ＰＳ
エアガイツ	ＰＳ



▲『ＦＦⅧ』は、体験版との違いを確かめるのも楽しいかもしれない。



▲ＴＧＳ直前に発表された『サガＦ２』。自由度の高いシナリオのＲＰＧ。



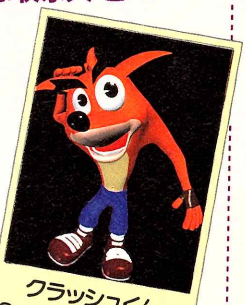
▲去年発売され好評だった『チョコボの不思議なダンジョン』の最新作。

ソニー・コンピュータエンタテインメント

2—中央 チェック欄

クラッシュと一緒に記念撮影だ

ＳＣＥは『クラッシュ３』の試遊台を多数用意。さらにクラッシュとの記念撮影やステージイベント、スペシャル映像公開などクラッシュ三昧なブースになっている。ほかにも『ＸＩ』の名人芸披露ステージや、当日発表の新作大物ＰＺＬタイトル、さらには〝新商品〟のお披露目も行われるという。また、『レガイア伝説』『ポポローグ』『2999年のゲームキッズ』『やるドラ』といった４タイトルの体験版を配布する予定だ。

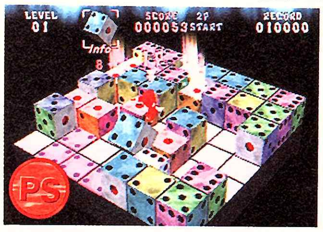


クラッシュくん
?cmB大W超くびれH小

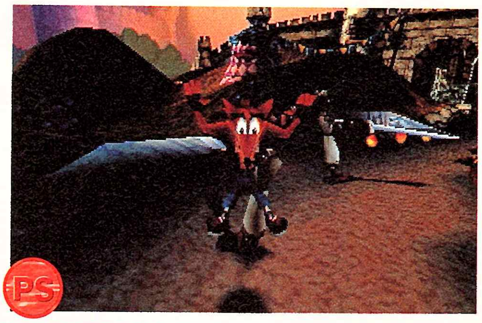
出展タイトル	機種
クラッシュ・バンディクー３	ＰＳ
新作ＰＺＬ	ＰＳ



▲かわいいキャラが人気のＲＰＧ『ポポロクロイス物語』の続編『ポポローグ』。予告編が入ったデモＣＤが配布されるぞ。



▲『I.Q』のようにジワジワと人気の高まっている『ＸＩ』。イベントでは名人芸が見られる。



◀ＳＣＥブースは『クラッシュ３』だらけといった感じになるようだ。さすが、ＳＣＥの年末一押しタイトルだけのことはあります。

バンダイ

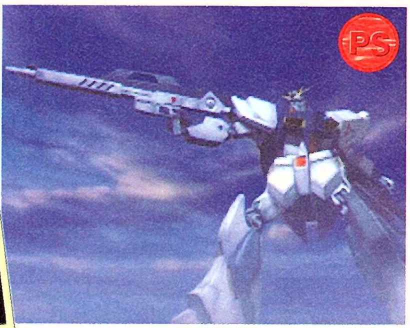
2—中央 チェック欄

キャラものはおまかせ

『逆襲のシャア』や、追加シナリオができる『ギレンの野望』などを出展するバンダイ。両タイトルとも前作が好評だっただけに期待が持てる。ほかにも現在タイトルは非公開ながら多数のキャラものソフトを展示。なかでもＰＳとＮ64の新作に関しては、ブース内ステージで大々的に発表会が行われる。また、コンパニオンによるセクシーなイベントも。さらに超隠し玉も！



◀変身シーンもバッチリ再現されている格闘ＡＣＴ『仮面ライダー』。１号と２号が登場する。



▲前作の『Ｚ』が好評だっただけに、期待が集まる『逆襲のシャア』。体験版も配布されるので、ゲットしておくといいだろう。

出展タイトル	機種
仮面ライダー	ＰＳ
ミリオンクラシック	ＰＳ
オウバードフォースアフター	ＰＳ
時をかける少女	ＰＳ
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	ＰＳ
名探偵コナン	ＰＳ
ファミレスへようこそ	ＰＳ
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ＳＳ

ほか



加藤由佳
169cmB85W58H86



大塚麻由美
168cmB80W56H84



望月ミレイ
170cmB80W59H85



◀後列左から：古渡智子(160cm)、東千寿子(160cm)、松田知子(160cm)、清水美奈子(160cm)、茂木宏美(161cm)、小西敦子(162cm)。タイトーブースで待ってます。

出展タイトル	機種
電車でGO!2	PS
パズルボブル4	PS
ぽっぷんぽっぷ	PS
スペースインベーダー2000	PS
爆笑人生64〜めざせ!!リゾート王〜	N64

タイトー

3ー南 チェック欄

イベント盛りだくさん

『電車でGO！2』や『パズルボブル4』など、自社の看板タイトルを出展。ほかにも、隠し玉タイトルを発表する。ブース内のステージでは、『電車でGO！2』の大会やタイトーサウンドチームのライブ、グッズをかけたジャンケン大会と、休む間もなくイベントが開催される。オススメは電車の声帯模写で有名な立川真司氏のステージ。ゲームにあわせて声帯模写を披露してくれる!?



▲一時は入手困難な状態にまでなった電車運転ゲームの続編『電車でGO！2』。



◀おなじみのTBL『爆笑人生』のN64版。もちろん4人同時プレイが可能だ。

シスコンエンタテインメント

1ー南 チェック欄

当日発表の新作アリ

武装したクルマで、敵のクルマを破壊するドライビングコンバットゲーム『ヴィジランテ8』をプレイ可能な状態で出展する。このほかにも、PS用の新作2タイトルをTGS当日に発表する。チェックするのを忘れずに。

出展タイトル	機種
ヴィジランテ8	PS



◀RCGのようなスピード感がウリのACT『ヴィジランテ8』。



島田香織
163cm B81 W60 H86



櫻庭葉子
163cm B83 W58 H84

テクモ

2ー南 チェック欄

乳揺れゲーは？

事前には何も発表していないテクモだが、TGSで発表する新作タイトルを多数用意している。あの格闘ゲームの続編か？



◀『モンスターファーム』もそろそろ続編か？

出展タイトル	機種
幻想水滸伝II	PS
サイレントヒル	PS
ビートマニア	PS
ダンスダンスダンス	PS
武戯	PS
あいたくて…your smiles in my heart	PS
みつめてナイトR〜大冒険編〜	PS
聖少女艦隊バージンフリート	PS
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	PS
ワンワンダイアリー(仮)	PS
がんばれゴエモン〜でろでろ道中オバケてんこ盛り〜	N64
悪魔城ドラキュラ黙示録	N64
ハイブリッドヘブン	N64
遊戯王 デュアルモンスターズ	GB

コナミ

1ー中央 チェック欄

新作タイトルラッシュ

DC以外すべてのハード向けに14タイトルを出展。ほとんどのタイトルがプレイ可能となっている。



▼ファンの期待が高い『幻想水滸伝II』。プレイ可能だ。



▶イベントが開催される『ビートマニア』。



◀初お目見えとなる大作『サイレント〜』。

TGSコンパニオン物語①

コンパニオンの真実！

TGSを美しく彩るコンパニオンのお姉さまたち。一見すると、華やかな世界で楽しそうな彼女たちだが、その裏舞台はとても大変なのです。そこで、ここではアトラスさんの協力を得て、TGSに出展するブースをどういったものにするか、という企画初期段階から、コンパニオンのオーディション、選考、そして衣しょうあわせまでを、ドキュメントで追ってみた。これを読んでからTGSに行けば、コンパニオンのお姉さんたちに対する考え方や、接し方が変わるはず。読むベシ。ていうか読め。

プレゼンテーション



いちばん最初の段階で行われるのは広告代理店のプレゼンテーション。TGSでどんなことをするのか提案し、メーカーの意向にあった企画が選ばれるのだ。

ブースの立体モデルを構築



プレゼンでも使われた、実際のブースのイメージを具体化した立体モデル。こういったものを使って、浮かんだイメージを具体化していくのだ。

つづく

サミー

3ー中央
チェック欄

サービス満点！ サミーブース

「デジタル・ドリーム・シアター」と名付けられたブース内に多数のタイトルを展示する。イベントでは、今話題のパンクラスの選手が登場し、バトルトークを行う。なお当日、このページの右上にある半券をブース受付に持っていくと『MTB〜』のステッカーを全員にプレゼント。さらに抽選で『HEART〜』のフィギュアが10名に当たる！ 太っ腹なサミーさんに感謝。

出展タイトル	機種
HEART OF DARKNESS	PS
CARDINAL SYN	PS
MTB DIRT CROSS	PS

ほか



▲『HEART〜』はこれから話題になりそうなタイトル。早めにチェックしておこう。



中畑幸子
160cm B82W60H85



有賀明美
161cm B80W55H85



遠田知江子
163cm B86W61H88



飯岡佐智子
165cm B82W58H85



渡辺真紀
168cm B80W59H84



清水京子
163cm B90W58H86

セガ・エンタープライゼス

2ー北
チェック欄

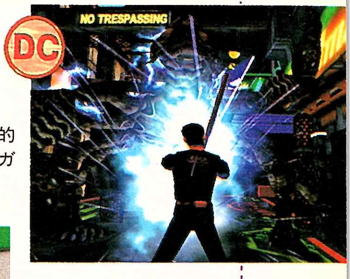
セガはもちろんDCで勝負！

セガは今回、TGS最大100小間のスペースを確保して、初お目見えとなるドリームキャスト本体とDC用タイトルを多数出展している。その中でも注目なのは、アーケード版が出て間もない『セガラリー2』と、『ソニック〜』だろう。DCの力をいかんなく発揮している両ソフトは、並んでもプレイしたいところ。また、TGSにあわせて発表されたのが『バーチャ3tb』。DCの能力で、アーケード版を完全移植している。ほかにもRPGやゴルフなど、タイトル数、ジャンルともに豊富だ。自社タイトルだけでなく、ハドソンの『北へ。』やワープの『D2』、UBIの『モナコGP』など、サードパーティのタイトルも多数展示。セガブースに来ればDCタイトルのほとんどがプレイできる環境になっている。DCに対するセガの意気込みが感じられる。

出展タイトル	機種
バーチャファイター3tb	DC
ブルー スティンガー	DC
GODZILLA GENERATIONS	DC
July	DC
SONIC ADVENTURE	DC
クライマックス ランダーズ	DC
SEGA RALLY2	DC
ちょーハマるゴルフ	DC
Dの食卓2	DC
ぺんぺん トライアイスロン	DC
SEVENTH CROSS	DC
戦国TURB	DC
MONACO GRANDPRIX Racing Simulation	DC
エヴォリューション	DC
E.G.G.	DC
北へ。White illumination	DC
せがた三四郎 真剣遊戯	SS
ダービースタリオン	SS
マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	SS
NOëL 3	SS
サクラ大戦 帝撃グラフ	SS
SANKYO FEVER 実機シミュレーション vol.3	SS



▲『バーチャ3tb』は、DCの機能を活かしたオリジナル要素は入る？ ※写真はアーケード版。



▶美しいCGムービーと映画的演出が光る『ブルースティンガー』。制作はクライマックス。



◀DCの定番ソフトになるか？ 『ちょーハマるゴルフ』。



▶アーケードで人気の『セガラリー2』が早くも登場。※写真はアーケード版。



◀北海道を舞台にした恋愛AVG『北へ。』



南 幸恵
162cm B80W59H82



松本郁子
164cm B90W60H89



谷山陽子
160cm B83W58H85



安部美江
161cm B90W58H88



清水由美
157cm B82W57H85



丸山真子
163cm B83W60H86

システムソフト

1ー南　チェック欄

満を持してのPS用ソフト

システムソフト初のＰＳ用ソフト『サイバー～』と、ＷＩＮＤＯＷＳ98、95用『リアルタイム版大戦略～』の２本を出展する。『大戦略～』はマルチプレイに対応。その対戦システムをブースで体験しよう。カタログも配布。

出展タイトル	機種
サイバータクティクス　ネット・スライダーズ（仮）	ＰＳ
リアルタイム版大戦略+インターネット対戦	ＷＩＮ



◀『大戦略』シリーズの熟成されたＳＬＧシステムを受け継ぐ期待作『サイバー～』。



◀違った形ながら『大戦略』シリーズを見せてくれる2本を出展。

コーエー

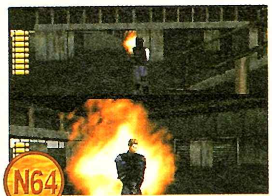
1ー南　チェック欄

新作ソフトによるゲーム大会が目白押し

数多くの新作ゲームを出展するコーエーは各種イベントを用意。まず『ＷＩＮ　ＢＡＣＫ』『デストレーガ』を使ったゲーム大会は10日、11日の午前、午後に予選と決勝が１回ずつ行われる予定だ。参加は随時受け付けており、豪華賞品も用意。また『アンジェリーク』のイベントには、10日に森川智之氏、11日に堀内賢雄氏を招いての声優トークショーも。キッズコーナーでは『もんすたあ★レース　おかわり』のゲーム大会も行われるのでお忘れなく。

出展タイトル	機種
封神演義	ＰＳ
デストレーガ	ＰＳ
ウイニングポスト３　プログラム'98	ＰＳ/ＳＳ
三國志VI	ＰＳ
ジルオール	ＰＳ
森高千里　サファリ東京	ＰＳ
もんすたあ★レース	ＰＳ
アンジェリーク　天空の鎮魂歌	ＰＳ
維新の嵐　幕末志士伝	ＰＳ
ＷＩＮ　ＢＡＣＫ	Ｎ64
信長の野望Internet	ＷＩＮ
Winning Post 4	ＷＩＮ

ほか



◀12月に発売予定のＮ64用ＡＣＴ『ＷＩＮ　ＢＡＣＫ』。



◀『デストレーガ』は３Ｄ対戦ＡＣＴだ。



服部まり
167cm B85 W63 H92



佐藤まどか
170cm B82 W58 H88



金子綾乃
164cm B81 W57 H83



▲『信長の野望Internet』は、インターネットによる多人数マルチプレイをサポートしたＳＬＧ。

元気

2ー南　チェック欄

『玉繭物語』がいよいよお目見え

12月発売予定の『玉繭物語』１本にしぼってブースを設置。このソフトへの力の入れようがうかがえる。ブース内では大勢のコンパニオンが、訪れた人にマンツーマンでゲームを説明してくれる。プレイした人には、ゲームに登場する「ヤムヤム」の人形をプレゼント！



縄村麻澄
164cm B85 W60 H87



◀独特の世界観とキャラデザイン、背景のグラフィックにも注目したいＲＰＧだ。



佐野 愛
164cm B89 W56 H84



森山亜紀子
157cm B80 W56 H82



橋本泰子
160cm B83 W60 H85

テクノソフト

1ー南　チェック欄

ソフト4本を一挙に展示

すでに発売中の『風の丘公園にて』がプレイできるのはもちろん、２月発売予定の『おみせｄｅ店主』を、大々的に展示する。

出展タイトル	機種
おみせ de 店主	ＰＳ
サイレントメビウス～幻影の堕天使～	ＰＳ
サンダーフォースＶ（サタコレ）	ＳＳ
風の丘公園にて	ＰＳ



▲『サイレント～』（ＲＰＧ）にも注目。



◀ブースのメインは『おみせｄｅ店主』。

タカラ

3ー北　チェック欄

新タイトル公開

最新作を使った勝ち抜きゲーム大会や『勇者～』シリーズのイントロクイズなどのイベントを開催。

出展タイトル	機種
コンバットチョロＱ	ＰＳ
新世代ロボット戦記ＢＲＡＶＥ　ＳＡＧＡ	ＰＳ
さくま式人生ゲーム	ＰＳ
ＤＸ人生ゲームII（ザ・ベスト）	ＰＳ
ＤＸ億万長者ゲームII	ＰＳ
勇者王ガオガイガー　BLOCKED NUMBERS	ＰＳ
装甲騎兵ボトムズ　カスタマイズアクション２（仮）	ＰＳ
チョロＱ64	Ｎ64
ビーストウォーズ（仮）	ＧＢ

ほか



◀極秘アニメ映像を公開！『ＢＲＡＶＥ　ＳＡＧＡ』。

エニックス

3ー北 チェック欄

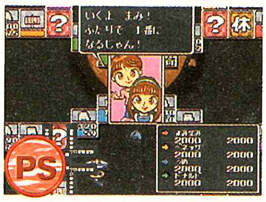
豪華なトークショー開催

ブースで行われるトークショーには『ユーラシア〜』の出演者が集合！　深田恭子、加藤あい、佐伯日菜子らが登場する。出展ソフトは『ＤＱⅦ』『エコ（仮）』がビデオ出展ながら、『トゥームレイダー３』『ミスティックアーク』『ポップンタンクス』は実際にプレイが可能だ。ＧＢの『テリーの〜』は９月25日に発売されたばかりだけに注目が集まる１本。このソフトを使ったゲーム大会が開催されるので、こちらも楽しみにしたい。

出展タイトル	機種
ドラゴンクエストⅦ	ＰＳ
トゥームレイダー３	ＰＳ
ユーラシアエクスプレス殺人事件	ＰＳ
エコ（仮）	ＰＳ
いただきストリート　ゴージャスキング	ＰＳ
ミスティック アーク〜まぼろし劇場〜	ＰＳ
ポップンタンクス	ＰＳ
グレイトヒッツ	ＰＳ
ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜	ＧＢ



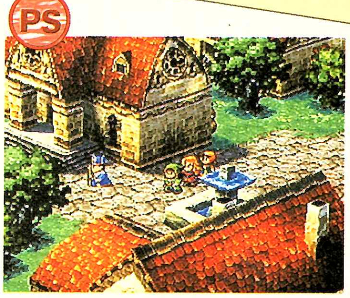
円戸由香 162cm B80W56H83



◀バニーガールとのイベントがある『いたスト』。



◀『ユーラシア〜』はエニックス初の実写映像によるＡＶＧ。



▶ビデオながら『ＤＱⅦ』も出展。動く映像が初披露される。

エス・エヌ・ケイ

3ー中央 チェック欄

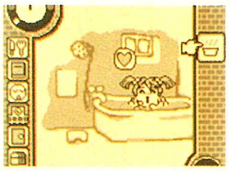
ネオジオポケットに注目！

今回のＳＮＫの目玉は、ネオジオポケット本体と、そのソフトだ。本体の発売日が10月28日と迫ってきており、対応ソフトも８本のリリースが予定されている。本体価格は7,800円［税別］。本体のカラーリングは、クリスタルホワイトなど全８色ある。ブースをのぞいて、今からお気に入りのカラーを見つけておこう。



▶おなじみＫＯＦも、もちろん発売される。

出展タイトル	機種
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	ネオジオ
キング・オブ・ファイターズＲ−１	ネオジオポケット
めろんちゃんの成長日記	ネオジオポケット
ネオジオカップ'98	ネオジオポケット
ベースボールスターズ	ネオジオポケット
通信四人打ちどこでも麻雀	ネオジオポケット
将棋の達人	ネオジオポケット
ポケットテニス	ネオジオポケット
連続パズルつなげてポンッ！	ネオジオポケット



▲不思議な少女めろんちゃんを成長させる育成ＳＬＧ。どんな女性に成長するかな？

講談社

3ー南 チェック欄

シリーズ作に勢い！

続々リリースを予定している『つんつん組』シリーズは、ＰＺＬにＡＣＴ、ＳＴＧと多彩なジャンルが勢ぞろい。『だんじょん〜』はお店を営む異色ＲＰＧとして注目。『ＢＯＹＳ　ＢＥ…』はコンパニオンが原作に登場するキャラのコスプレを披露するなど、いち押しのソフトになっている。

出展タイトル	機種
つんつん組〜すうじでぷにぷに〜	ＰＳ
だんじょん商店会〜伝説の剣はじめました〜	ＰＳ
ＢＯＹＳ　ＢＥ…2nd Season	ＰＳ
つんつん組２〜もじもじぱっくん〜	ＰＳ
鬼眼城	ＰＳ
頭文字Ｄ	ＰＳ
サイコメトラー　ＥＩＪＩ	ＰＳ

ほか



加藤麻依子 164cm B83W60H90



木村喜代子 158cm B80W58H84



◀『つんつん組』はキャラクターが魅力のソフト。



▲コミックが原作のソフトは『ＢＯＹＳ〜』のほかに『頭文字Ｄ』も出展。

TGSコンパニオン物語②

オーディション風景①



コンパニオンのオーディションが始まる。ＴＧＳ会場の華やかさと違って、かなり厳粛な雰囲気。選考委員たちも真剣そのものだ。

オーディション風景②



コンパニオンはただ容姿で選ばれるわけではない。ときには写真のようにアドリブで商品説明をさせられることも。

オーディション終了後



さらにつづく

オーディションが終わると選考委員の審議が始まる。１回のオーディションで数十人が呼ばれ、選ばれるのは数人。これが数回行われる。競争率はかなり高い。

HALL4〜6

データイースト

6−中央 チェック欄

新作情報のオンパレード

『マジドロⅢ』『ちょーハマるゴルフ』ゲーム大会を開催。配布物は『ＲＥＶＩＶＥ…』のうちわなど。なおデータイーストの物販ブースでグッズを買って、左上の「電撃王」チケットをいっしょに出すとプレミアムグッズがもらえるぞ！



樋沢祥子 158cm B87 W60 H89

出展タイトル	機種
REVIVE…〜蘇生〜	未定
ちょーハマるゴルフ(セガブランド)	ＤＣ
探偵神宮寺三郎　７(仮)	未定
探偵神宮寺三郎now＆then(仮)	ＰＳ

ほか



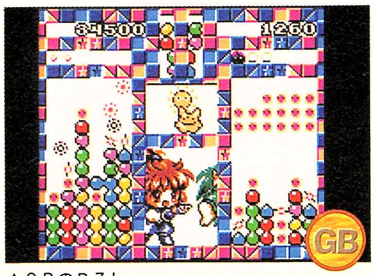
▶『ＲＥＶＩＶＥ…』の真の意味とは？

コンパイル

6−南 チェック欄

DCに『ぷよぷよ』が！

コンパイルブースでは、すでに恒例となった『ぷよぷよ』大会を開催。ほかにも、田中勝己によるライブや新作発表会などのイベントが行われる。物販ブースではおなじみ「ぷよまん」をどうぞ。



▲ＧＢのＰＺＬ、『ぽけっとぷよぷよＳＵＮ』もプレイ可能。



▶ＤＣソフト『ぷよぷよ〜ん』がどんなゲームか自分の目でチェック！

世界最速情報！

出展タイトル	機種
ぷよぷよ〜ん	ＤＣ
ぽけっとぷよぷよＳＵＮ	ＧＢ

マイクロソフト／インテル

4−北 チェック欄

豊富なソフトから厳選しての出展

数多くのＰＣソフトのなかから、ジャンル、メーカーを問わず、優れたゲームソフトを７本出展。ブース内に設置された27面の大画面を使用して、ゲーム大会やイベントが開催される。なかでも10日13：00からの『クエーク２』決勝大会では、事前に行われた予選会をクリアしたツワモノたちが高度なテクニックを披露するので必見！　10日、11日の16：00からは、『バーチャ２』の勝ち抜き戦が行われる。ブースを訪れた時、アンケートに答えると、抽選でプレゼントが当たる。

出展タイトル	機種
ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ	ＷＩＮ
クエーク２	ＷＩＮ
バーチャファイター２	ＷＩＮ
ニードフォースピード３	ＷＩＮ

ほか





▲インターネットでのプレイが基本『ウルティマ〜』。
◀ＰＣ版『バーチャ２』による勝ち抜き戦が行われる。

ビクター インタラクティブソフトウエア

6−中央 チェック欄

コスプレコンパニオンがお出迎え

『猫な〜』のスペシャルディスクに『パイロットになろう！』の体験版など配布物が多いのでチェック。当日発表の新作タイトルもあり、そのグッズがもらえるのは楽しみ。ブースの目印は『猫な〜』のコスプレをしたコンパニオンだ！

出展タイトル	機種
The AIRS(エアーズ)	ＰＳ
猫なカ・ン・ケ・イ	ＰＳ
海のＯＨ！　ＹＡＨ！	ＰＳ
ピットフォール３Ｄ	ＰＳ
学校をつくろう!! ２	ＰＳ
ぬし釣り64	64
牧場物語２	64

ほか



▶『牧場物語２』はＮ64でリリースされるほのぼのＳＬＧ第２弾。



◀ＰＳのＳＬＧ『猫なカ・ン・ケ・イ』。



谷本敦子



古舘志津子 163cm B81 W58 H83



永瀬珠希 170cm B90 W60 H88



米丸貴子 160cm B80 W58 H80



児玉りえ



小林美奈子



鈴木貴子

ナムコ

4−南 チェック欄

シリーズ最新作ラッシュ!



鈴木美奈
162cmB−W−H−



後藤知恵
163cmB−W−H−

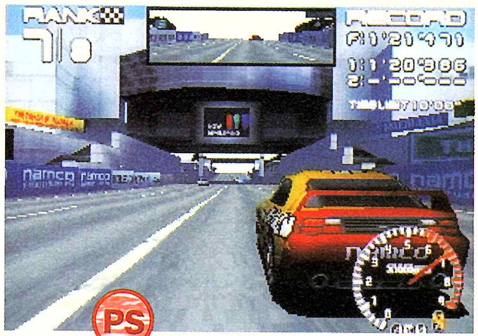
『R4』や『スマッシュコート2』などのシリーズ作から『リベログランデ』『STAR IXIOM』などのオリジナルソフトまで、そろいにそろったナムコブース。新作ソフトによるイベントもバッチリだ。まずは「R4 チャンピオン大会」について。これは10日、11日の両日に行われる大会で、予選と決勝トーナメントの2部構成。参加者は『R4』試遊台にてタイムアタックに挑戦し、タイムを競う。

ふたつめのイベントは、SFC版から移植されるRPG『テイルズ オブ ファンタジア』のスペシャルステージだ。PS版『テイルズ』のビデオ展示はもちろん、テーマソングを歌っている「よーみ」をゲストに迎えて、歌にトークにと盛り上がるステージを予定している。開催日は10日、11日の両日。

どちらのイベントも、開催時刻が未定なので、ブースで確認しよう。このほかにも、当日になって展示が決定するソフトもいくつかあるとかないとか。思わぬソフトが発表されるかもしれないので、チェックを欠かさずに。

出展タイトル	機種
スマッシュコート2	PS
リベログランデ	PS
R4−RIDGE RACER TYPE4−	PS
テイルズ オブ ファンタジア	PS
STAR IXIOM	PS

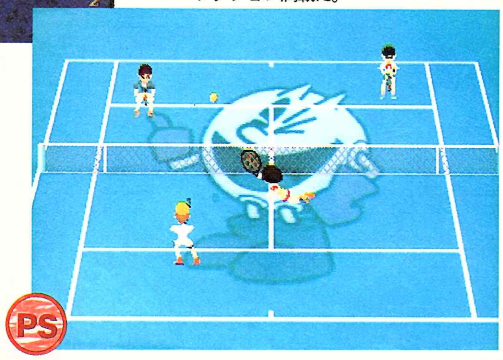
ほか



▲『R4』チャンピオン大会の決勝トーナメントは、1対1の「VS BATTLE」で雌雄を決する!



◀SFC版『テイルズ』をPS版としてリメイクしたRPGだ。そのほとんどを描き下ろしたというグラフィックを会場で見ることができる。

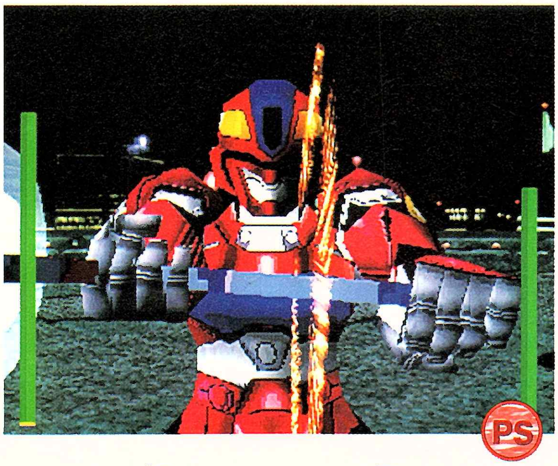


▼SPTの名作といえば『スマッシュコート』。最新作はファンにはたまらない新アクション満載だ。

ユークス

4−南 チェック欄

『エルツ』関連イベントを実施



▼モーションの残像など、キャラの演出にアニメの手法を取りいれた3D対戦格闘ACT。トーナメントで優勝すれば、キミの名前がスタッフロールに刻まれる。

ユークスブースは『封神領域エルツヴァーユ』の情報とイベントが盛りだくさん。『エルツ』のゲームトーナメントで優勝すると、ソフトのスタッフロールに名前が刻まれるというファン感涙のイベントが実施される。さらにユークス開発陣のトークショーや振動コックピットによる試遊台などで『エルツ』の魅力を体験できるほか、リーフやピンズも配布。なお電撃王読者だけのサービスとして、右下の半券をブース受付に持っていくとメモリーカードシールをプレゼント!



河津里佳
160cmB83W58H86



松野真弓
160cmB78W56H83



池田 雅
165cmB82W57H86

ヒューマン

5−中央 チェック欄

秀作ソフトてんこもり

出展タイトル	機種
御神楽少女探偵団	PS
ミザーナフォールズ	PS
ザ・ファミレス〜史上最強のメニュー〜	PS
ファーストKiss☆物語	PS
シヴィライゼイションII	PS

ほか

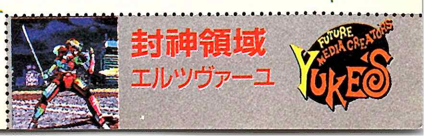
声優のトークショーを2本予定。1本目は『御神楽少女探偵団』に出演している声優たちによるトークショー。2本目は新作『ファースト☆Kiss物語』の声優によるイベントだ。このほかには『デコトラ伝説』ペイントコンテストの表彰式を行う予定。同ゲームを使ったレース大会の実施も予定している。現在発表されたタイトルのほかにも、新作2タイトルがビデオ出展される。こちらも要チェック!



▲『ファーストKiss☆物語』は声優も魅力のひとつだけにイベントも盛り上がりを見せそうだ。



◀『猫侍』は時代劇の世界が舞台のAVG。その独特の世界観に触れてみよう。



バンプレスト 5−南

チェック欄

出展タイトル	機種
スーパーヒーロー作戦	PS
スレイヤーズわんだほ〜	PS
全スーパーロボット大戦電視大百科	PS

ほか

『スパロボ』づくしのブース内

今回は『スパロボ』シリーズをはじめ『スレイヤーズわんだほ〜』など、ＳＬＧの出展が多い。ＲＰＧの『スーパーヒーロー作戦』は秘蔵ＶＴＲの公開。ＰＳ版『スパロボ』シリーズにおける「スパロボメガトンキャンペーン」の応募方法も紹介する。プレゼントとなる「マジンガーＺ」の超合金も展示されるぞ。物販ブースでは「こだわりマーケットコントンタウン」を出店。出展ソフトの関連グッズなど、ここでしか買えない限定商品を販売するので、お見逃しなく！



▲ブースでプレイ可能な『スーパーヒーロー作戦』（ＲＰＧ）。



◀『スパロボF』はキャンペーン実施。（写真はＳＳ版）



佐藤佳代
160cm B85W59H87



岡 絵衣子
166cm B82W58H86



柿沢友紀子
155cm B83W59H88



瀬戸和沙
162cm B83W60H85

サンソフト 4−中央

チェック欄



▶『3D・ACT『HARD EDGE』。

展示作品の体験版配布

展示されているゲームを収めた体験版を配布。イベント参加で入手可。

出展タイトル	機種
HARD EDGE	PS
MONSTERSEED	PS
必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	PS

ほか

イマジニア 4−南

チェック欄

声優イベント多数！

桑島法子のほか『快刀乱麻』の声優が大集合。



▲声優が多数出演する。

出展タイトル	機種
デジタルフィギュア イイナ	PS
ファイティングカップ	N64
キラッと解決! 64探偵団	N64
ゲームソフトを作ろう	PS
快刀乱麻 雅	PS
エクソダス ギルティ	PS
キティ・ザ・クール! カプキでたのしくおどってね	PS
シティ ツアー グランプリ	N64

ほか

カプコン 5−南

チェック欄

格闘ゲーム２本に注目！

今回のカプコンは格闘ゲームの注目作２本がメイン。コアなファンがついている『ヴァンパイア〜』に、ハデな必殺技が特徴の『マーヴル〜』、どちらも興奮度満点のソフトだ。そのほかでは『カプジェネ』シリーズを第５集まで一挙に出展。格ゲー好きなら、10日から２日がかりで行われる『ストＺＥＲＯ３』のゲーム大会には、腕がうずいて仕方がないはずだ。



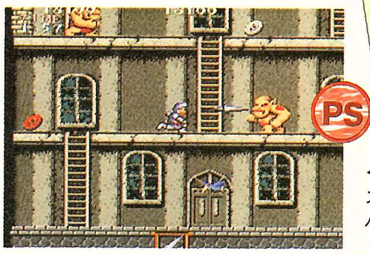
◀『マーヴル〜』は10月22日発売予定。拡張ラム同梱版とソフト単体版がある。



浦沢賀奈

出展タイトル	機種
ヴァンパイア セイヴァー EX EDITION	PS
カプコン ジェネレーション〜第1集 撃墜王の時代〜	PS/SS
カプコン ジェネレーション〜第2集 魔界と騎士〜	PS/SS
カプコン ジェネレーション〜第3集 ここに歴史はじまる〜	PS/SS
カプコン ジェネレーション〜第4集 孤高の英雄〜	PS/SS
カプコン ジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜	PS/SS
マーブル・スーパーヒーローズVSストリートファイター	SS

ほか



◀『カプジェネ』シリーズはカプコンの名作をリバイバルしてリリース。

TGSコンパニオン物語③

流星野郎と共演



オーディションで合格した女の子（ナレーター）が、アトラスの提供ラジオ番組に出演、流星野郎と２ショット。この女の子ともＴＧＳで会える。

女の子の衣しょう合わせ



TGSが近づいてくると、コンパニオンが当日に着る衣しょうのサイズを測るために集まる。この後、ショウの直前にリハーサルを行い、そして本番に望むのだ。

そして

会場で逢いましょう！



T&Eソフト

6－南
チェック欄

声優イベントもあり

声優による、トークショーやゲーム大会などのイベントやコスプレ撮影大会を実施。『Ｓｏｎａｔａ』のトレカと設定資料ＣＤ－ＲＯＭを限定配布する。また『Ｂ＆Ｂ～』の対戦ゲーム大会や限定アイテムデータの配布もあるのでファンの人はお見逃しなく。


如月由香子
167cm B83W60H86

▶『Ｂ＆Ｂ～』はアイテム交換が楽しい。ファンなら限定データをゲット。



▼『Ｓｏｎａｔａ』のトレカはレアアイテムだ。




萩生雅弓
163cm B82W59H85

出展タイトル	機種
Sonata	ＰＳ
Blaze&Blade Busters	ＰＳ

東芝EMI

4－南
チェック欄

巨大なＮゲージが登場

『Ｎゲージ～』の発表を記念して「巨大Ｎゲージジオラマ」をブース内に敷設。これを使い、実際の山手線の運転席からＮゲージを操作できるイベントが実施される。ほかにも配布物とゲーム大会が用意されているが、これは当日のお楽しみ。


酒井芙美香
160cm B82W59H84

▶『ロードモナーク』はキャラを育てつつ領土を広げていくＳＬＧ。



▼出展タイトルのなかでも特に注目したいのが『ルシファー・リング』。




高橋美絵
161cm B80W58H83

出展タイトル	機種
ロードモナーク～新ガイア王国記～	ＰＳ
ルシファー・リング	ＰＳ
Ｎゲージワールド トレインシミュレーター	ＰＳ

ほか

ジャレコ

6－中央
チェック欄

時間限定の配布あり

『ドラゴン～』全国大会、『スーチーパイ』声優イベント開催。同ソフトのバッジを時間限定で配布する。

出展タイトル	機種
爆走兄弟レッツ&ゴー!!エターナルウイングス	ＰＳ
ドラゴンシーズ	ＰＳ
アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版～発売５周年㊎パッケージ～	ＳＳ
OPTIONチューニングカーバトル２	ＰＳ

ほか


藤村優理子
160cm B85W60H86

▶『スーチーパイ』のオリジナルポスターも配布される。



ウェップシステム

5－中央
チェック欄

隠し玉タイトルも…

現在、出展が明らかになっているタイトルはＰＳ用の２本。『ＲＩＳＩＮＧ～』は日本の侍とアメリカのガンマンを融合させた３Ｄ・ＡＣＴ。『ＣＯＯＬ～』はスノーボードファンならずとも気になるシリーズ最新作だ。

なお10日の14：00からメインステージにおいて、『ＲＩＳＩＮＧ～』の主題歌を歌っている影山ヒロノブが、歌とアクションを披露する。なお、当日ブース内で未発表タイトルが見られるかも……。





▲スノーボードSPTの『ＣＯＯＬ ＢＯＡＲＤＥＲＳ ３』。
◀斬って撃っての『ＲＩＳＩＮＧ～』は期待の３Ｄ・ＡＣＴだ。

出展タイトル	機種
COOL BOARDERS 3	ＰＳ
RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ＰＳ

火魅子伝 恋解

6－北
チェック欄

広井王子が語る!



広井王子がプロデュースする『火魅子伝』。ブースでは広井王子自身が出演するトークショーを実施。佐々木ゆう子のミニコンサートもあるので見逃すな。


長尾恵子
157cm B88W60H85


内田由香
162cm B83W58H85


有賀由季
163cm B82W59H83


黄地久美子
160cm B82W60H85

アトラス

4ー中央
チェック欄

イベントが充実!

広井王子氏プロデュースの『サウザンドアームズ』を出展するアトラス。広井氏をはじめ、岡本麻弥さんや横山智佐さんなど『サウザンド〜』出演者のステージイベントが用意されている。また、TGSではおなじみとなったラジオ番組「流星野郎のゲームマックス」の公開録音や、各種ゲーム大会も開かれる予定だ。キッズコーナーでは、N64の新作タイトル『超スノボキッズ』、GB『ハムスターパラダイス』などが実際にプレイ可能。


福田綾子
168cm B81 W59 H87


岡嶋泰子
164cm B82 W59 H84


藤田恵子
166cm B85 W58 H87


松山佳代
165cm B80 W58 H88


松下麻衣子
168cm B82 W57 H82


木村佳代
167cm B90 W60 H89


西村亜紀
158cm B84 W60 H86


日下真由美
160cm B83 W56 H82



◀精霊剣を作る鍛冶屋が主人公の『サウザンドアームズ』。恋愛要素もあるRPGだ。



◀ドリフトマスター土屋圭市氏監修のRCGの第2弾『峠MAX2』。

出展タイトル	機種
サウザンドアームズ	PS
峠MAX2	PS
ADVAN Racing	PS
超スノボキッズ	N64
ハムスターパラダイス	GB

ほか

メディアワークス

6ー中央
チェック欄

冬から春の新作2本を発表

前田愛さん、前田このみさん、永野愛さんなどの『学園祭』出演声優陣を迎えたステージイベントを10日と11日におこなう。ほかにも『電撃Dreamcast』の創刊イベントや、『鉄コミュニケイション』のアニメイベント、文化放送「電撃大賞」のラジオ公開録音などステージイベントが充実している。また、『悠久幻想曲』のスタッフが制作した期待のAVG＋SLG『デバイスレイン』や『悠久幻想曲ensemble』の新作2タイトルが出展される。


中嶋悦子
168cm B88 W59 H88


川村 彩
160cm B84 W58 H84


小林奈月
160cm B83 W58 H84

出展タイトル	機種
星の丘学園物語　学園祭	PS
悠久幻想曲ensemble	PS/SS
DEVICEREIGN	PS/SS



▲『悠久〜』のスタッフが制作した『デバイスレイン』。



▶学園祭で女の子たちとの思い出を作る『学園祭』。

パイオニアLDC

5ー中央
チェック欄

キャラグッズを配布

▼現在放映中のアニメも好評の『lain』。



アニメも放映され期待が集まる新感覚AVG『lain』や、SS版『NOëL 3』などを出展。この2タイトルのキャラクターグッズも配布する予定だ。ファンは早めにチェックするベシ。

出展タイトル	機種
serial experiments lain	PS
NOëL3	SS
Voice NOëL	PC
えすえふアンドロギャる	PC


松平牧子
163cm B82 W58 H84


都築淳子
160cm B82 W60 H86

日本テレネット

5ー北
チェック欄

声優イベントを見逃すな

日本テレネットは新作タイトルのAVG『サイバネティックエンパイア』を出展。桜井智さん(10日)や、山崎たくみ氏(11日)など同タイトルの出演声優によるステージイベントを開催。



▶近未来の日本が舞台の3dACT＋AVG『Cybenetic〜』。


田中秀美

アスキー

4－中央 チェック欄



▲声優のトークショウも予定されている『トゥルー2』。

イベント&配布物が盛りだくさん!!

『火星物語』や『トゥルーラブストーリー2』などPS10タイトル、N64、SS各1タイトルと大量出展のアスキー。当日は4タイトルの収録された体験版など配布物も多数用意されている。ステージでもラジオの公開録音をはじめ、『トゥルー2』の声優発表などを予定。

出展タイトル	機種
トゥルーラブストーリー2	PS
火星物語	PS
ウィザードリィ～DIMGUIL～	PS
魔導霊士シュオン	PS
バスランディング	PS
ガレリアンズ	PS
リングライズ	PS
UFO	PS
悠久のエデン	PS
エンドセクター	PS
Jリーグ タクティクスサッカー	N64
ダービースタリオン	SS

エクシング・エンタテイメント

5－中央 チェック欄

クイーンとツーショットだ

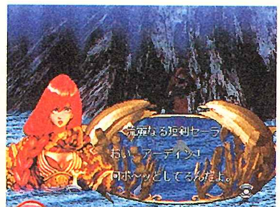
シリーズ3作めとなる格闘ACT『K－1GP'98』を出展する。11日にはブース内で、佐竹選手を迎えてのトークショウ&ゲーム大会も開催される予定。格闘技ファンは必見だ。また、ブース内ではマーメノイドクイーンの抽選会を開催し、マーメノイドクイーンとのツーショットの撮影会もある。イベント参加者にはグッズが配布されるぞ。



林 宏美
163cm B85 W60 H83



高山真友子
164cm B82 W61 H84





▼日本生まれの格闘技、K－1を題材にした格闘『K－1～』。

◀海底世界を舞台にした深海RPG『マーメノイド』。

出展タイトル	機種
MEREMANOID マーメイド	PS
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	PS

NECインターチャネル

5－中央 チェック欄

新人声優をチェックしよう!!

PS『フェイバリッド・ディア』など新作タイトルを出展。ステージでは、『フェイバリッド・ディア』で起用される新人声優を中心としたトークショウが組まれている。また、セガブースでDC用2タイトルも出展している。



岩瀬ミキ
164cm B82 W58 H84



並木梨沙
160cm B88 W58 H90



◀試験官の中に住む人工生命体を育てていく『メルクリウス～』。



田辺麻芳
167cm B87 W59 H86



池沢由美子
165cm B83 W60 H87

出展タイトル	機種
メルクリウスプリティ	DC
モンスターブリード	DC
フェイバリッド・ディア	PS
フレンズ～青春の輝き～	SS
モンスターメーカー・ホーリータガー	SS

エレクトロニック・アーツ・スクウェア

5－中央 チェック欄

PS新作タイトル3作出展



▲早くも新作が登場する『FIFA ワールドカップ～』。

あのタイガーウッズのゴルフゲーム『PGAツアー'98』や『テーマアクアリウム』などの新作を出展。



斉藤ユリ
163cm B81 W57 H84

出展タイトル	機種
テーマアクアリウム	PS
FIFA ワールドカップ98～フランス98総集編～	PS
Tiger Woods'98 PGA TOUR GOLF	PS

アートディンク

6－北 チェック欄

PS『ルナドン』を出展

自由度の高さがPCユーザーに人気だった『ルナティックドーン』の最新作をプレイ可能だ。また、前作が好評だった『ZEUS カルネージハート』など、あわせて4本の新作PSタイトルを一挙に出展するぞ。



▲あの『ルナドン』がPSに。

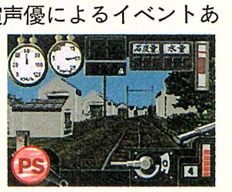
出展タイトル	機種
LUNATIC DAWNⅢ	PS
ZEUS CARNAGE HEART SECOND	PS
ザ・ファミレス	PS
進め!海賊	PS

トミー

4－中央 チェック欄

ふたつの声優イベント

『ガンホーブリゲイド』、TV版『ロードス島戦記』、それぞれの出演声優によるイベントあり。また、『ガンホー～』は体験版の配布も行われる。2本の電車SLGはぜひチェックしたいところ。



▲蒸気機関車を運転できる異色SLG『SLで行こう!』。

出展タイトル	機種
ガンホーブリゲイド	PS
ロードス島戦記－英雄騎伝－	GB
電車だいすき～プラレールがいっぱい～	PS
蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう!	PS
トミカ(仮)	SS

ほか

ESCOT/OZクラブ

6－中央 チェック欄

コスプレショウを見よ

『ナイツオブジェネシス』などPS7タイトルを一挙出展。また、『ピクシーガーデン』のミニライブ&コスプレショウも予定されている。

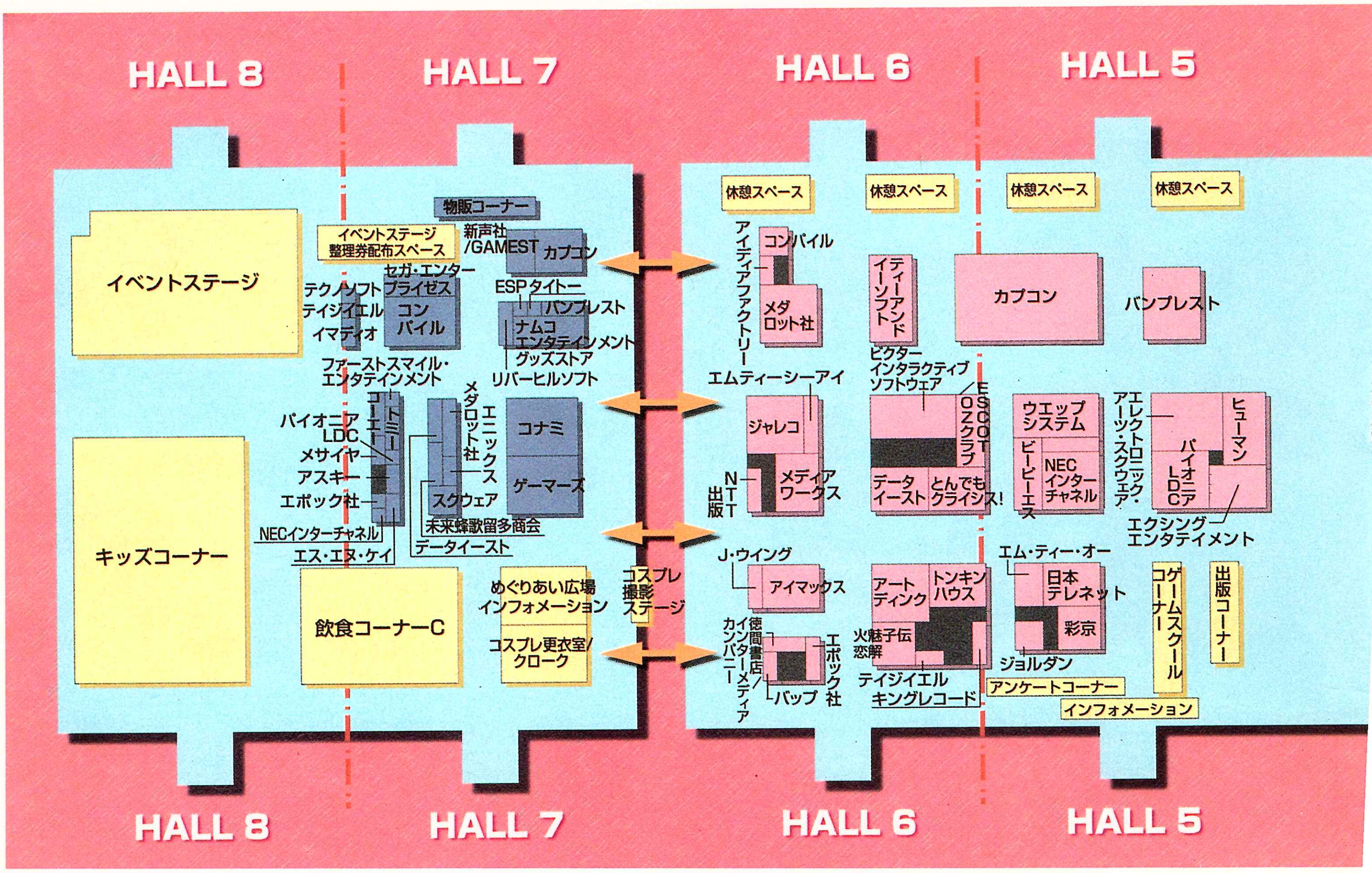


◀イベントがある『ピクシー～』。

出展タイトル	機種
PIXY GARDEN	PS
KNIGHTS of GENESIS	PS
White Diamond	PS
大戦略 マスターコンバット	PS
鉄道～渓流・湖編～	PS
童夢の野望2 The Race of Champions	PS
Just a little DOLL(仮)	PS

TGS'98秋 出展企業一覧

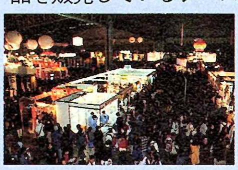
	出展企業名	小間番号
あ	アートディンク	6-北
	アイディア ファクトリー	6-南
	アイマックス	6-北
	アスキー	4-中央
	アトラス	4-中央
い	イマジニア	4-南
う	ウエップシステム	5-中央
え	エクシング・エンタテイメント	5-中央
	エス・エヌ・ケイ	3-中央
	ESCOT／OZクラブ	6-中央
	エニックス	3-北
	NECインターチャネル	5-中央
	NTT出版	6-中央
	エポック社	6-北
	エム・ティー・オー	5-北
	エムティーシーアイ	6-中央
	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5-中央
か	カプコン	5-南
	カルチャーブレーン	4-中央
き	キングレコード	6-北
け	ゲーマーズドリーム	2-南
	元気	2-南
こ	コーエー	1-南
	講談社	3-南
	コナミ	1-中央
	コンパイル	6-南
さ	彩京	5-北
	サミー	3-中央
	サンソフト	4-中央
し	J・ウイング	6-北
	シスコンエンタテイメント	1-南
	システムソフト	1-南
	ジャレコ	6-中央
	秀和システム	3-中央
	ジョルダン	5-北
す	スクウェア	2-南
せ	セガ・エンタープライゼス	2-北
そ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2-中央
た	タイトー	3-南
	タカラ	3-北
て	ティー アンド イー ソフト	6-南
	テイジイエル	6-北
	テイチク	3-南
	データイースト	6-中央
	テクノソフト	1-南
	テクモ	2-南
と	東芝ＥＭＩ	4-南
	徳間書店／インターメディアカンパニー	6-北
	トミー	4-中央
	トンキンハウス	6-北
	とんでもクライシス!	6-中央
な	ナムコ	4-南
に	日本テレネット	5-北
は	バップ	6-北
	パイオニアLDC	5-中央
	ハドソン	2-南
	バンダイ	2-中央
	バンプレスト	5-南
ひ	ビーピーエス	5-中央
	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	6-中央
	火魅子伝 恋解	6-北
	ヒューマン	5-中央
ふ	文化放送	1-南
め	メダロット社	6-南
	メディアワークス	6-中央
ゆ	ユークス	4-南
	ユービーアイソフト	4-中央



各コーナー内容紹介

物販コーナー

今回から別ホールに確保され、購入しやすくなった物販コーナー（7-北）。コナミのこなみるくをはじめ、スクウェアやナムコなど各メーカーのグッズなどを販売。また、ここでしか購入できない限定品を販売しているブースもあるのでチェックしておくべし。



◀通常では、なかなか入手できないアイテムも販売している。

ゲームスクールコーナー

主に各学校の生徒による作品の展示が行われている。生徒の力作を目の当りにできる。ブースによっては、アンケートを実施したり、ゲーム大会を行ったりするところも。学校案内も配布しているので、興味がある人は足を運ぼう。



▲ゲームスクールコーナー（5-北）は出版コーナーのすぐ近く。

出版コーナー

ゲーム系雑誌の出版社がズラリとそろったこのコーナー（5-北）。雑誌をはじめ、攻略本も数多く陳列される。TGS特別号を無料配布するところもあるぞ。

PCコーナー

マイクロソフト、インテルといった有力メーカーが出展するPCブース。『ウルティマ・オンライン2』や『クエーク2』などを出展。イベントも開催するぞ。

STAFF　文／山田英治、井上寿治　デザイン／アイル企画　扉撮影／松田和弘　撮影／林久平、江尻宏明、日野道生　CGマップ／北山貴代
担当編集／市川貴康、西岡美道

物販コーナー

	出展企業名	小間番号
あ	アスキー	7-物販
い	イマディオ	7-物販
え	エス・エヌ・ケイ	7-物販
	エニックス	7-物販
	ＮＥＣインターチャネル	7-物販
	エポック社	7-物販
か	角川書店	7-物販
	カプコン	7-物販
け	ゲーマーズ	7-物販
こ	コーエー	7-物販
	コナミ	7-物販
	コンパイル	7-物販
し	新声社／ＧＡＭＥＳＴ	7-物販
す	スクウェア	7-物販
せ	セガ・エンタープライゼス	7-物販
た	タイトー	7-物販
て	テイジイエル	7-物販
	データイースト	7-物販
	テクノソフト	7-物販
な	ナムコ エンターテインメント グッズ ストア	7-物販
は	バンプレスト	7-物販
ふ	ファーストスマイル・エンタテインメント	7-物販
み	未来蜂歌留多商会	7-物販
め	メサイヤ	7-物販
	メダロット社	7-物販
り	リバーヒルソフト	7-物販

PCコーナー

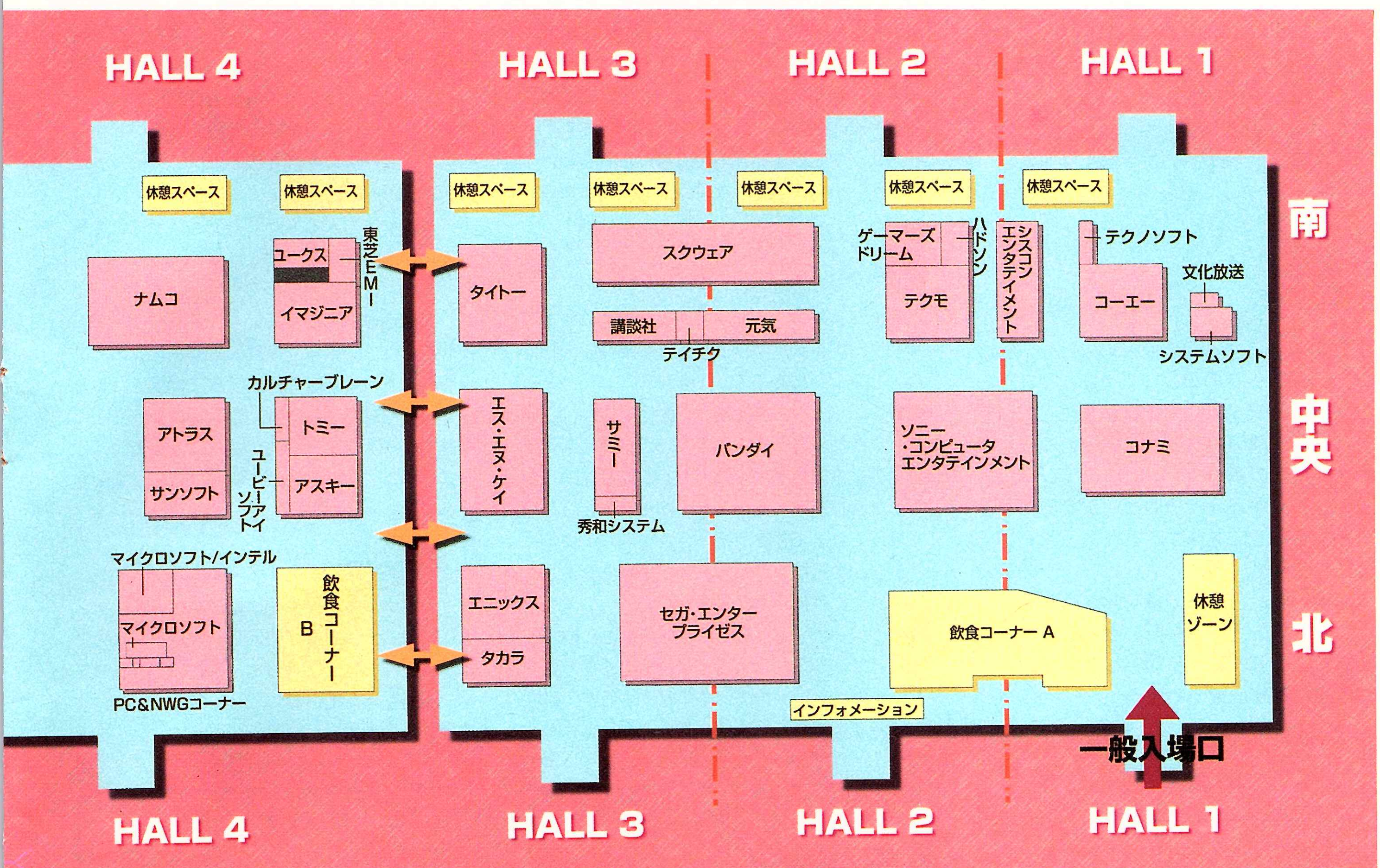
	出展企業名	小間番号
あ	アスキー	4-PC
か	カプコン	4-PC
せ	セガPC	4-PC
ま	マイクロソフト	4-PC
	マイクロソフト／インテル	4-PC
め	メディアクエスト	4-PC

出版コーナー

	出展企業名	小間番号
え	エイ・クリエイト	4-出版
け	月刊デジタルメディア インサイダー	4-出版
し	新声社／GAMEST	4-出版
せ	ゼスト	4-出版
そ	ソフトバンク	4-出版
て	電波新聞社	4-出版
め	メディアクリエイト	4-出版

ゲームスクールコーナー

	出展企業名	小間番号
あ	アミューズメントメディア総合学院	5-GS
け	ゲームカレッジ・ヒューマン・アカデミー	5-GS
こ	コナミコンピュータエンタテイメントスクール	5-GS
て	デジタルエンタテインメントアカデミー	5-GS
と	東京テクニカルカレッジ	5-GS
	トライデントコンピュータ専門学校	5-GS
に	新潟コンピュータ専門学校	5-GS
	日本電子専門学校	5-GS
ひ	ヒューマン クリエイティブ スクール	5-GS



TGS '98 秋 会場マップ&周辺情報総まとめ

何も考えずに行くと、目移りして何も見られず後悔する。上のマップと各データをよく頭に叩き込んで、目的のブースやイベント開催時間を把握し会場を効率よくまわろう。会場内でも見やすいようにしてみました。

メインステージプログラム

イベントの前に整理券をもらおう

ＴＧＳといえば、おなじみのステージイベント。今回もゲーム大会やラジオの公開録音などが用意されている。クリエイターバトルでは、岡本氏や小島氏がゲストとして登場。

10日

- ●TOKYOゲーム賞（10:00〜11:30）
- ●東京スカパラダイスオーケストラLIVE（12:00〜12:30）
- ●CLUB db公開録音（仮）（13:00〜13:30）
- ●ウエッジシステムステージ（14:00〜14:30）
- ●リバーヒルソフトステージ・新作紹介（15:00〜15:30）
- ●チャリティオークション（16:00〜16:45）

11日

- ●危険なクリエイター・トークバトル（11:00〜12:30）
- ●コーエーステージ ゲスト・安西ひろこ（13:00〜13:30）
- ●角川書店ステージ（14:00〜14:30）
- ●セガステージ（15:00〜15:30）
- ●チャリティオークション（16:00〜16:45）

11日の危険なクリエイター・トークバトルのゲストは、岡本吉起氏（カプコン）、水口哲也氏（セガ）。小島秀夫氏（コナミ）、飯野賢治氏（ワープ）の４人。司会は弊社の塚田正晃。

■ ゲーム業界のエキスパートが語る

証券アナリストの視点

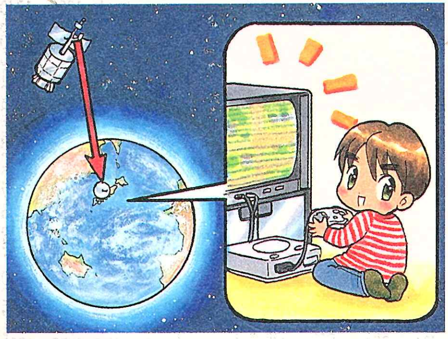
ANALIST



エービーエヌ・アムロ証券会社
調査部　シニア・アナリスト
佐分博信

1960年生まれ。'84年、横浜国大経営学部卒業後、日興證券に入社と同時に、日興リサーチセンターへ出向。'98年2月より、オランダ銀行グループのエービーエヌ・アムロ証券の調査部にて、情報・通信・ゲーム業界を担当。日本証券アナリスト協会検定会員。

トータルデジタルネットワーク化とゲーム業界の行方



「ネットワークのデジタル化」。これからのマルチメディア社会を語るうえで欠かすことのできないキーワードのひとつだ。実際、9月号の本コーナーでも、デジタルネットワークがこれからのゲーム業界にとっても大きな意味を持つことが語られている。そこで今回は、改めてネットワークのデジタル化の流れと、その後に起こる変革について佐分氏に伺ってみた。さらに、ゲーム業界がこの流れにどう対応していくのかについても同時に見てみよう。

放送・通信ネットワークでデジタル化、融合化が進行

――9月号のお話では、通信のネットワークに関してはすでにデジタル化が終了し、これからは放送のデジタル化が進むということでしたが、具体的にはどのような流れなのでしょう。

佐分：'96年のパーフェクTVの開始により、CSデジタル放送がスタートしました。今年にはケーブルテレビのデジタル化が始まり、さらに今後は、2000年に打ち上げられる**BS4後発機**を利用して、BSもデジタル化が始まります。さらに地上波も、2003年までに関東、近畿、中京地区でデジタル放送が開始される予定です。このように、通信と放送がデジタル化され、さらに融合していくことで、トータルデジタルネットワークが構築されます。そして、このネットワークを利用したコンテンツの配信を考えたときに、ゲームというものも挙げられるわけです。ゲームもデジタルなコンテンツですからね。

デジタルネットワークが、流通に変革をもたらす

――デジタルコンテンツであるゲームにとって、トータルデジタルネットワークの構築は、どんなメリットがあるのでしょうか？

佐分：ネットワークを使った配信により、在庫リスクがなくなります。今までは、商品を保管するのに倉庫代がかかり、商品が売れなかったら、それを廃棄するコストもかかりました。つまり、これまで在庫を持つことで生じていたコストがかからないというメリットがあります。

――ほかには何かありますか？

佐分：メーカーと消費者がダイレクトに結びつくことで、無駄なコストがかからなくなります。

――中間マージンのことですね。すると、現在の問屋などはなくなってしまうのでしょうか？

佐分：それはないでしょう。確かにダイレクトマーケティングでもユーザーのニーズは汲み取れますが、すべての消費者が自発的にメーカーに向けてニーズを発信するわけではないですから。ユーザーのニーズを汲み上げてメーカーに渡すという役割は今後も必要です。ですから、その役割がきちんと果たせる流通業者は生き残っていけるのではないでしょうか。

――しかし、いずれにしても現在のようなパッケージ流通はなくなっていくと？

佐分：ただ、いきなり家庭に配信されるのではなく、まず、コンビニや流通店に配信されるという段階を経るでしょう。コンビニや流通店に、高速でデータを読み込め、さらに消費者向けに書き込める装置を置けば、安価に済みますから。

ネットワークのデジタル化にメーカーはどう対応する？

――デジタルネットワーク化が進む現在、セガや任天堂、ソニーはどのように考えているのでしょう？　まずセガですが、DCではネットワーク流通も考えているのでしょうか？

佐分：9月号でもお話ししたように、マルチメディアに向けた**セットトップボックス**として機

気になる用語解説

●BS-4後発機

2000年に運用開始予定の次期衛星放送。'97年4月に打ち上げられたBS-4先発機はアナログ方式だが、こちらはデジタル方式が採用されている。任天堂はセント・ギガを申請主体として衛星放送事業に乗り出そうとしたが、計画は頓挫した。詳しい内容は本誌10月号の「ニュース・コレクターズ」参照。

●セットトップボックス

既存のテレビにインターネット接続機能や、ビデオ・オン・デマンドのための双方向通信機能、ネットワーク・コンピュータ（ネットワークに接続することを前提とした端末機）の機能などを与えることのできる機器、もしくはシステムのこと。要は、デジタルネットワークを利用した情報が家庭に入る窓口になるものと考えれば良いだろう。

●課金

ネットワーク流通の際、コンテンツの配信に対して、消費者からどうやってお金を調達するのかという手段。

●DVD(-RAM)

動画、音声、データなどをデジタル記録できる大容量光ディスク。DVD-RAMは書き換え可能なDVDの規格のこと。ソニーの場合、正式にはDVD+RWと呼ぶ。

主要ゲームメーカー 9月22日の株価 ( )内は8月28日の株価	1部上場	コナミ	セガ・エンタープライゼス	ナムコ	任天堂	バンダイ	2部上場	カプコン
		3470円 (3540)	2130円 (2175)	2990円 (3100)	11770円 (12860)	1680円 (1776)		1245円 (1399)

※主要ゲームメーカの1株の額面は、タイトー5,000円、他は50円になります。

能させたいのでしょうが、今のところ通信を使ったゲームで遊べるといった程度しか感じられません。衛星放送を使ったコンテンツの配信などは、あまり見えていないのが現状です。

——では、ソニーは？

佐分：これも９月号で述べましたが、ソニーはCSデジタル放送、スカイパーフェクTVの筆頭株主です。

——その目的がプラットフォームビジネスとハード販売、さらに流通ということでしたね。

佐分：ええ。ゲームハードのメディアに**DVD-RAM**を採用すれば、コンテンツの配信も可能になりますから。ただ、コンテンツの配信に際しては、**課金**とセキュリティの問題があります。現在はその課題をクリアするためのノウハウ作りを行っているのではないでしょうか。

——最後に任天堂はどうでしょう。先日、BS-4後発機を使ったデジタル放送業務を断念したというニュースがありましたが。

佐分：山内社長はネットワーク流通の大切さを深く理解しているはずですし、大きな痛手だったでしょうね。ただ、代わりにCSを利用するなど代替案を考えると思いますよ。要はデジタル放送事業に参加できれば良いわけですから。

——64DDがモデム内蔵という話もあります。

佐分：ええ。もっとも、補完的なデータをホストコンピュータからダウンロードするということに止まるようですけどね。

——PSの次世代機にもモデムが付くことは考えられますか？

佐分：その分、コスト増になりますからね。付けられる手筈はしているかもしれませんが、標準で装備されるかは疑問です。また先ほどスカイパーフェクTVによる配信の話もありましたが、まだまだパッケージ流通が主体でしょうね。

——結局、現状では通信を使った遊びや、わずかなデータの配信に限られていると？

佐分：すぐに実現できる話ではないですから。放送のデジタル化がほぼ完了し、すべてのネットワークがデジタル化されるのが2005年ぐらい。そこで初めて、ネットワークをいかに使うかが具体性を帯びてくるわけです。ですからゲーム機にしてもその頃、つまり、PSやSSから２世代ほど後になって、ネットワークに関する話が顕著になってくるのではないでしょうか。

電撃王が贈る

株式のススメ

初心者のための株式講座&株式売買シミュレートの２本立てで贈るこのコーナー。株式の知識を深めたい方は、ぜひ一読を。

株式Q&A・第７回

仕手ってナニ？

りょうじぃ：「これまでの話の中から、株価の変動要因として、「仕手」という言葉が出てきましたね。ニュースなどでもたまに聞く言葉ですが、この仕手とはどういう意味なのでしょうか？」

佐分：「そもそも仕手には、市場で株式を売買する人、大口の売り手や買い手、投機的な玄人相場師などの意味がありますが、主として最後の、投機的な玄人相場師のことを言います。仕手筋ともいいますね」

りょうじぃ：「投機的な玄人相場師？」

佐分：「ある会社の株がわずかしか市場に流通していない状態で、その会社に好材料が出た場合、株価はどうなりますか？」

りょうじぃ：「それは当然上がりますよね」

佐分：「ええ。仕手とはあらかじめ安値で仕込んでおいた株に対して、意図的に前述のような状況を作ろうとする人です」

りょうじぃ：「なるほど」

佐分：「時間をかけて徐々に浮動株を買い占めていき、市場での流通数が極端に減ったときに、好材料を流したり、派手に買い上げて、人々の注目を引き、株価をつり上げさせていくというわけです」

りょうじぃ：「そこで株価が上がったところで一気に売ってしまうというわけですか……。それにしても株価を動かす要因というのは本当に多いですね」

佐分：「ええ。大きく分けても、企業が持つ価値、企業を取り巻く環境、市場の内部要因の３つがあり、これらが複雑に絡み合っています。ですから、株式投資は難しいのですね」



イラスト／いりえまさよ

株王への道 THE ROAD TO KABU-OH

仲良く任天堂株を購入。先月は約１名を除き成績も上向いてきたメンバーたちだが、今月は果たしてどうなった？

参加メンバー	今月の株式売買動向（９月22日付売買結果）
 **としやん** 担当編集者。最近はドリームキャストの動向が気になってます。	任天堂を買い足しつつ、やっぱり担当としては、ドリームキャストがらみのセガの動向が気になってます。セガ株を仕込むなら、株価が下がっている今がチャンスなんだけど……。ちょっとだけ買って様子見ですね。 **現在ー922,000円**
よしみっつ 元担当ライター。先月の悪夢から脱することはできるのか？ 	先月のゲームタイトル銘柄買いも、あまり効果が無かったような……。この号が出た次の日からTGSも始まることだし、ここはTGSでのビックな情報を手に入れてから動くことに決定。でも任天堂は買っときます。 **現在ー943,000円**
 **りょうじぃ** 現担当ライター。結局、手堅くいくという方針でまとまりそう。	先月で自分の進む道がようやく見えた感じ。やっぱり任天堂です。そのうえ、DDも来年には出るみたいだし、『ポケットハローキティ』もバカ売れと好材料もあるし。てなわけで、今月もドーンと任天堂株を買いました。 **現在ー105,000円**

日興證券ホームページ
http：//www.nikko.co.jp/SEC/

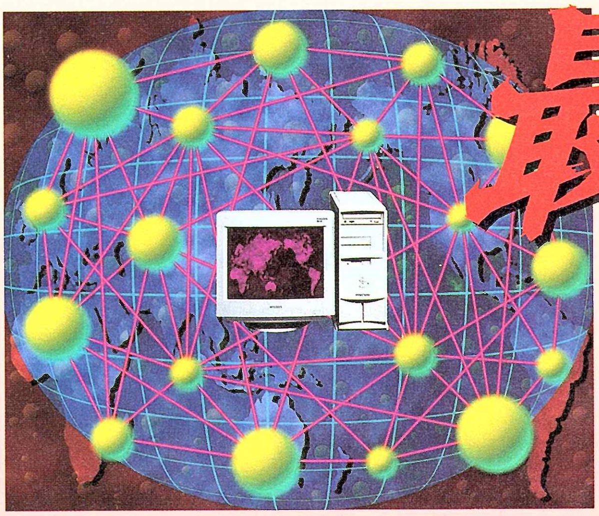


佐分'S EYE

先月の任天堂株購入は、かなりの好結果をみなさんにもたらしたようですね（よしみっつ、ガンバレ！）。ところで、任天堂といえば『ポケモン金・銀』や64DDの発売が来年になることが明らかになりました。３人とも任天堂株を買い足していますが、今期出ると予測されていたものが出なくなったことで、株価がどのように動くのか、非常に興味深いですね。

光栄	タイトー	店頭登録	アトラス	イマジニア	エニックス	スクウェア	テクモ
900円 (950)	85800円 (91900)		860円 (1120)	611円 (650)	2610円 (2700)	2860円 (3160)	745円 (590)

※「証券アナリストの視点」では、読者からのお便りを募集します。佐分さんに聞きたいこと、当コーナーに関してのご意見などなんでも受付中。
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館（株）メディアワークス　電撃王編集部「証券アナリスト」の視点係まで。



最強のパソコン

インターネットの利用環境は、Windows98では、ついに事実上の必須要素になってしまった。だから今回は、利用開始までの準備や基礎知識を重視したインターネット特集をお送りする。使い始めるなら今！

今月のおしながき
プロバイダと契約してインターネットを使う

必要なものがこれでわかるインターネットスタートガイド

パソコンでインターネットが使える、と知ってはいても、では具体的にどんな準備をすればいいのかがわからなくて、結局使わないでいる……という人はけっこう多そうだ。これには、インターネットとはそもそもどういうものなのか、その実体がつかみにくい、ということも関係しているだろう。

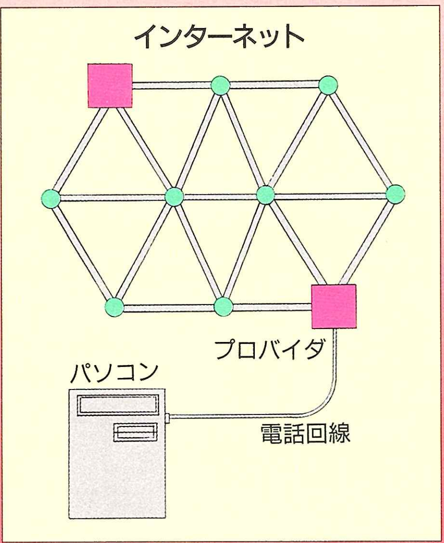
インターネットの正体は「通信回線でつながれた、全世界のコンピュータのネットワーク」だ。インターネットを構成するコンピュータを持っているのは、以前はおもに企業や大学、公的機関などだったが、最近は次に説明する「プロバイダ」のものが急増している。

このネットワークには、いろいろなデータが流れているわけだけど、当然ながら、ネットワークにつながっていないコンピュータでは使うことができない。そこで、ネットワークへの接続窓口となるサービスをする業者が現れてきた。これが「プロバイダ」だ。

プロバイダのコンピュータは、インターネットの一部を構成している。利用者は、インターネットを使いたいときだけ、プロバイダに電話をかける。すると、プロバイダのコンピュータを介して、一時的にパソコンがインターネットにつながった状態になるわけだ（図参照）。プロバイダを利用するには、ふつう月ぎめや年間での契約を結ぶことになる。入会金の有無や料金制度はいろいろあるが、クレジットカードがないと契約できないところがほとんどだ。

利用のときにかかる費用は、まず、プロバイダに払う接続手数料（次のページで詳しく見る）。そして、NTTに払う、プロバイダとのあいだをつなぐ電話回線の使用料だ。

この電話回線は、ふつうの家庭用電話の回線（アナログ回線）でOK。ただし、アナログ回線ではデータのやり取りが遅いとか、通信中に電話が使えないとかいった不都合もある。このため、インターネットを使う人のあいだでは、デジタル回線（ISDN）の人気が高い。基本料金や、通信用の機器の値段がちょっと高くなるが、通信時間自体が短くなるので、長期的に見るとお得度は高い。これから電話を引く場合、初期費用が安く済むコースも用意されている。



プロバイダとのあいだをつなぐ回線の比較

	アナログ（普通の電話回線）	デジタル（ISDN回線）
契約の初期費用	施設負担金72,000円＋契約料800円＋工事費	アナログと同額。施設負担金不要のライト契約もある※1
月々の基本料金	1,750円、プッシュ回線ならさらに＋390円	2,830円（「ライト」契約では3,470円）
通信用機器	モデム（数千円～2万円程度）	TA（2万円～6万円程度）
電話との同時利用	できない	できる（同時2回線分利用が可能）
通信速度	やや遅い（通常40kbit／秒くらい）	速い（64kbit／秒、利用方法によってさらに倍）
その他、備考など	料金は局内の加入者数で多少変わる（掲載例は東京23区の場合）	TAに接続すれば、ふつうの電話機、FAXも使える。通話料はアナログ回線と同額

もうちょっと詳しい解説はこちら

今回は用語集というより、本文で説明しきれなかったポイントをこのコーナーでフォローする。やる気が出てきたら、しっかり読んでおいて欲しいのだ。

○プロバイダ（provider）
英語での「インターネット・サービス・プロバイダ」（インターネットサービス提供会社）の末尾部分だけを取った言葉。技術よりの雑誌などでは、英語頭文字の「ISP」という表現をすることもある。

○クレジットカード以外の契約
口座振り替えで契約できるプロバイダとしては、Nifty Serveや、NTTの「OCNダイヤルアクセス」が挙げられる。このほか、年会費（2～3万円程度）をプロバイダの口座に振り込む、先払い固定制の料金制を選べる業者も（数は多くないが）ある。

○混雑と転送速度
プロバイダから、インターネットの他のコンピュータにつながる通信回線には、データ転送能力の上限がある。この能力が高いことを「回線が太い」と表現する。重要なのは、単純な太さではなく、それを同時に接続したい会員で分け合って使ったとき、ひとり当たりに割り振られる量。たとえば、回線が100Mbit／秒でも、5,000人の会員が同時に接続するのでは、10Mbit／秒に200人がつながるのよりも、ずっと速度は遅くなる。といって、同時に接続できる人数が少ないと、電話が話し中になってしまい、接続自体が行えない。通信回線の太さと電話回線数のバランスは、使い勝手の上で非常に重要になる。

○プロバイダ上のディスク容量
自分のホームページをデザインしたとしよう。これをいつでも公開しておくためには、プロバイダにあるコンピュータのディスクの一部を借りて、そこにデータを置かせてもらうことになる。この割当容量も、業者によって2MB～50MBまでさまざまだし、別料金がいる業者もある。

○電子メール
郵便のように、個人相手にメッセージやデータを送るサービス。送られてきたメールは、プロバイダのコンピュータに溜められる。そして、プロバイダに接続したときに、自分のパソコンに内容を転送するわけだ（プロバイダ側のデータは消してしまうのがふつう）。溜めておけるメールの件数やデータ量に、やはり上限が設けられている場合がある。

○ネットニュース
「ニュース」という名前とは裏腹に、個人が不特定多数に向けて情報を「流す」ことができるサービス。技術的な質疑応答やテーマごとのファン情報交換などにつかわれている。

サービスの細部の差や、回線品質に対しての満足度などは、正直なところ使ってみないとわからない。また、プロバイダの良し悪しの情報は、インターネットを介するのがいちばん入手しやすい。最初に契約するところは、本命を探すためのお試し用、と割りきるのが、プロバイダ選びの究極のコツなのだ。

※1 アナログ回線からの移行の場合は施設負担金は不要。

プロバイダは特徴を踏まえて賢く選択

今では、プロバイダは全国に広く分布している。首都圏以外の小都市でも、地元のプロバイダがあることも多いのだ。利用できる基本サービスの内容は似たようなものだが、その質や料金は千差万別だ。

いちばん気になる料金は、固定制（一定額を払えばあとは使い放題）と、従量制（使用料に応じて料金が増えていく）という大きな分類がある。月15時間くらいの利用を目安にコストを計算してみるとよい。

料金だけを見れば、2,000円前後の固定制がお得のように感じるが、そうとも限らない。業者に電話がつながりにくい、つながっても転送速度が遅いといった状況でストレスが溜るのでは意味がない。こうした質は、大手だからと言って決して安心できないのが困ったところ。むしろ、「有名な企業が母体だから」という理由で会員数が急増しやすい大手の業者のほうが、回線品質に対しては良くない場合さえある。

こうした回線品質に加えて、基本的なサービスの利用条件、付加的なサービスの種類、あるいは特徴的な料金制度などといった特徴づけをすることで、プロバイダ業者は個性を出そうとしている。さらに、入会前の疑問や、入会後の設定で問題が出たとき、親切に相談にのってくれるか、という問題もある（これについては、地元の小規模業者が有利かもしれない）。契約候補になった業者がどんな特徴をウリにしているか、ひととおり調べておくのは大事なことだ。

タイプ	コンテンツ重視型	回線品質重視型	ダイヤルQ²接続型
特徴	会員専用のコーナーやオンラインショップといった独自のサービスや、グラフィカルに作られた専用のアクセスソフトが使えるのがメリット。パソコン通信サービスと連携したプロバイダは、この典型例。全国展開している、大手業者に多い。	独自の情報提供サービスは少ないが、とにかく確実に接続できて、データ転送が速いのがウリ。バリバリと使うヘビーユーザー向けなのだが、料金面ではちょっと高くつく業者もある。各種の説明に技術用語が多い場合もあり、「デキる人のための選択」という感じも。	契約不要で、ダイヤルQ²で料金を支払う。手続きさえすればホームページやメールアドレスを持つことも可能だ。ただ、単位時間あたりの料金は高額（1分20円程度）。「1接続300円」といった料金システムを併用している所もあるが、長期間使うのはかなりコスト高。
代表例	Nifty Serve http://www.nifty.ne.jp AOLジャパン http://www.jp.aol.com	IIJ4U http://www.iij4u.or.jp 東京インターネット http://www.tokyonet.ad.jp	InterQ http://www.interq.ad.jp インターウェーブ http://www.interwave.or.jp

利用できるインターネットのサービス

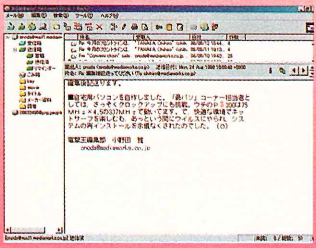
ここで紹介した基本的なサービスは、プロバイダの種類によらず利用可能なところが多い。ただし、利用できるデータ容量など、サービスの詳細は業者によって異なる。

・ホームページ



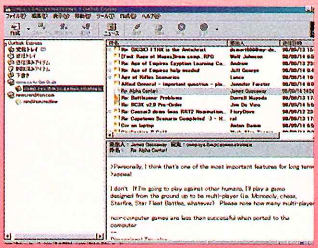
参照はもちろんどこでもOK。自分のホームページを作るときは、プロバイダで利用可能なディスク容量に制限を受けることになるし、有料の場合も。

・電子メール



これまたどこの業者でも確実に使えるが、業者によっては、やはりデータ容量や件数で制限がある場合も。画像データを送る場合などには注意が必要。

・ネットニューズ



海外のニュースグループはホットな情報の宝庫。別の意味でホットな画像が配信されるところも……。が、このサービスは提供していない業者も多い。

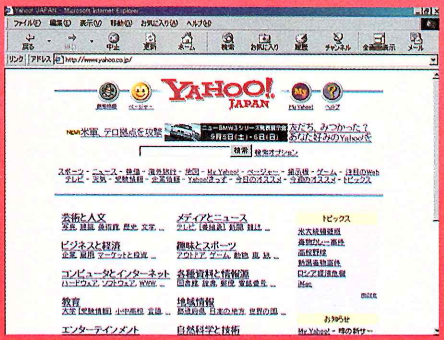
検索サイトを使ってWWWから情報をGet!

ネットサーフィンのときに、非常に役に立つのが「検索サイト」だ。調べたい情報がどこのページにあるか、日本中や世界中を対象に調べることができる。もちろん、利用は無料だ。

調査方法はおもに2種類。「登録型」は、ホームページの作り手や、エンジンの運営者が、ページのテーマを分類して登録している。企業のホームページを探すときにはには便利だ。一方、「ロボット型」は、ホームページの内容を自動で調べ、任意のキーワードから探せるようになっている。ゲームの情報をソフト名からなどで調べるには、こちらが適している。

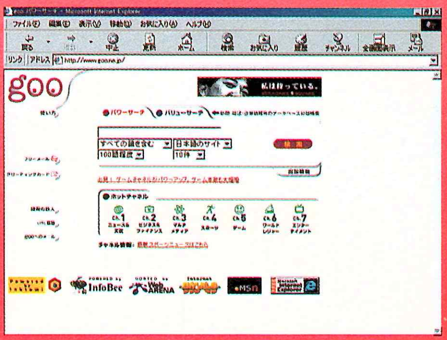
登録型エンジン

……http://www.yahoo.co.jp



ロボット型エンジン

……http://www.goo.ne.jp



（写真は'98年8月26日現在のものです）

ロボット型検索サイトをもっと上手に使うには

ロボット型検索サイトでは、キーワードによっては10,000を超えるような数のページが見つかることがある。情報をうまく見つけるには、ちょっとしたコツが必要だ。gooならば、ヒットが多すぎるときには、関連しそうなキーワードを同時に並べること。ゲームメーカーのエルフについて調べたいなら、キーワードを「エルフ　同級生」のように並べれば、ファンタジー小説などに関する情報を除外できる。逆に、対象が見つからない場合、関連しそうなキーワードをいろいろ並べて、検索方法を「いずれかの語を含む」にすると、キーワードのどれかひとつを含んでいるものが同時に探せる。さらに、高度な「Boolean」を選べば、キーワードをANDやORで結んで、より複雑な条件の検索が行える。「（同級生OR下級生）AND声優」で、どちらかのゲームに出ている声優情報を探すといった具合だ。

感想・お便り大募集中！

このコーナーへのリクエスト、質問はこちらへどうぞ。

〈ハガキ〉〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
メディアワークス　電撃王編集部
「最強のパソコン」係

〈e-mail〉onoda@mediaworks.co.jp

発売目前！『学園祭』の魅力を大紹介

星の丘学園物語 学園祭

PS

学生時代に誰もが体験する文化祭。その準備期間を通してさまざまな出来事をつづる恋愛SLGが『学園祭』だ。発売が目前に迫り、期待が高まってきたところで、このゲームに登場するキャラクターたちを中心にゲームの魅力をとことん紹介しよう。

DATA	
発売元	メディアワークス
発売日	10月22日
価　格	5,800円［税別］
メモリーカード	1

恋愛 SLG

CREATOR DATA

CD●飯島弘也　キャラ原案●藤川明日香

ゲーム紹介 学園祭の準備期間1か月が恋愛のチャンス

星の丘学園に転校してきた主人公、それがプレイヤーだ。学園はちょうど学園祭1か月前で、生徒たちは準備で大忙し。主人公も、学園生活を送りながら準備を手伝っていくことになる。

ゲームの目的はふたつ。ひとつは1か月後の学園祭を成功させること。もうひとつは、学園祭終了後に行われる後夜祭で、女の子に告白されることだ。そのために、各クラブの学園祭準備を手伝いつつ、そのなかで知り合った女の子と、積極的にふれあっていこう。準備期間内は、学園への登校から放課後までの1日を単位として進行。放課後が学園祭の準備時間となる。このとき、意中の女の子が所属する部の準備活動を手伝えば親密度が大幅にアップ。うまく女の子と仲良くなることができれば、学校内でうわさになったり、いっしょに登下校したり、ほかの子と仲良くすると嫉妬されたりと、『学園祭』ならではのイベントがどんどん展開していく。とにかく頑張って学園祭を成功させ、その後夜祭で意中の女の子とロマンティックなひとときを過ごそう！

▼このゲームでは、好感度などのパラメータは一切見えない。女の子の仕草や表情、態度から、主人公に対する想いをうかがい知ろう。



▲登校時や放課後などの自由時間は、マップ画面により校内を移動。マップ上のキャラにはどんどん話しかけよう。学内のうわさ話なども聞ける。

▼手伝いの内容は、部活動によりさまざま。手伝わなくても準備は進んでいくが、手伝ったり手に入れたアイテムを渡すと作業効率がアップ！





病弱で物静かな少女

芙蓉 瞳

病気がちなだけに、友だちといっしょに遊びたいという強い願いを抱く、物静かな女の子。

無邪気で人なつっこい先輩

日向照美

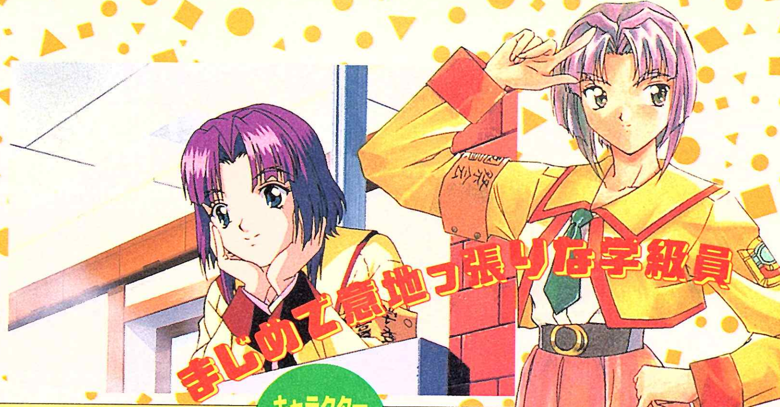
演劇部に所属している3年生。天真爛漫な性格のため、学園祭の出し物の作業がやや遅れ気味のよう。力仕事で、かっこいいところをアピールしちゃおう。

男子が苦手な優等生

雪柳なずな

勉強、運動ともに優秀で、素直な性格なため、男女ともに人気がある。新体操部に所属しており、学園祭では茶店を開くために張り切っている。





キャラクター紹介 メインとなる10人の女の子

花菱静香

夢見がちなため、性格はとても内気。だから男の子との会話は苦手だ。でも彼女はそんな自分の性格を変えたいと思っている。お菓子作りの腕前はかなりのものだとか。

学園生活を彩る女の子たち。なかでもここで紹介する10人は『学園祭』に欠かせないヒロインたちだ。みなそれぞれにストーリーがあり、仲良くなっていくとその子にまつわるイベントが発生。例えば、片栗かすみは人との関わりを避けていたり、内田真子は授業が終わるとすぐに帰宅したり……。こういった彼女たちの事情も学園祭の準備の中で親しくなると明らかになっていく。親しくなった時、彼女たちはキミへの想いを伝えるため、さまざまなモーションをかけてくるぞ。学園祭がただの楽しいひとときで終わるか、それとも後夜祭で告白されるかはキミの努力しだいだ。



片栗かすみ　秋月伊吹　内田真子　名取エリカ　藤野沙織

水沢翔子

主人公のクラスの学級委員を努めるほか、生徒会の副会長と学園祭の実行委員を兼任するなど、根っからのまじめ少女。学園内の風紀にも何かと口うるさい。黙っていればかわいいのに……と思ってしまうところだけど、学園祭をみんなが楽しめるものにしたいと願う純な心を持っている。

サブキャラたちにも注目

ゲーム内には、メインの10人以外にもさまざまなキャラが登場する。主人公に気さくに話しかけてくる男子生徒や、アイテムを交換してくれる女子中学生など。メインの子と同じように親しくなれる女の子もいっぱいいるので、楽しみは多いぞ。

山田美沙子



◀購買部で働く母を手伝う女子大生。

白河嫁菜



◀まだ新米の教師。主人公の担任を務める。

広瀬美咲



◀保健室にいる校医。大人の雰囲気を漂わせている。

開発者が語る『学園祭』の真の魅力とは？

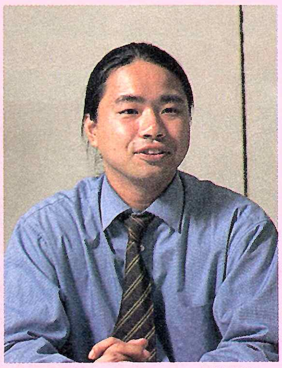
最後は、このゲームの制作で重要な役割を果たしたお二人のインタビューで締めくくろう。開発秘話からゲームのヒントまで、それぞれの立場から語ってもらった。

当初は学園RPGだった！

――なぜ学園祭をテーマに選んだのですか？

前田：当初は、学園生活をシミュレートするゲームとして開発していたんです。そうなると当然、学園内の同級生とのふれあいも表現しなければならない。そして恋愛にも発展するのではないかと思い、恋愛と学園祭の両方を成功させる、という現在の形になりました。ゲームを学園祭の準備期間に限定したのは、学生生活でいちばんテンションが高くなって、ハメをはずせる期間だと思ったので。

『学園祭』は恋のプロローグ



▲アトリエ彩・前田義和氏。『学園祭』ではソフト全体を見る監督を担当。

飯島：そういった、みんなでなにかひとつの目標に向かうという連帯感も、このゲームでは表現できたと思っています。

――開発で苦労した点はありますか？

前田：ゲーム全体のバランス取りが大変でした。大勢のキャラがひとつの目標に向かって、それぞれの役割を果たすために行動しているわけですからね。主人公の手伝いしだいで、女の子の攻略法ががらりと変わるシステムに仕上げていますので、やりごたえはあります。

飯島：今回はキャラクターの原案があって、それをふくらませる作業だったんですが、最初の原案の魅力を引き出しつつ、自分の色を出していくのがなかなか……。なにせ登場キャラが豊富なので、描き分けが大変でした。

――そんななかでも、やはり思い入れのあるキャラがいると思いますが？

飯島：仕事的には個性の強い、描きやすい女の子が好きですね（笑）。でも、お気に入りは「なずな」です。ヒロイン的な存在ということで、どんな人にも愛されるようにと苦労して描いた分、愛着もわきました。

キャラクターたちの表情を見て欲しい



▲(有)荒木プロダクション・飯島弘也氏。キャラクターデザインを担当。

前田：飯島さんに細部まで無理な注文をお願いしたキャラがいるんです。それが「瞳」。もう自分の趣味丸出しという感じで（笑）。彼女だけは特別なストーリーが展開しますが、それはプレイしてのお楽しみ。オススメです。



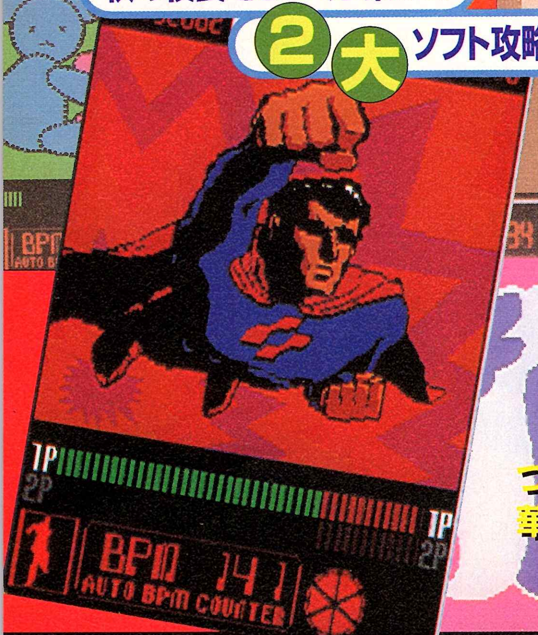
◀前田氏の思い入れが強い「芙蓉瞳」。実はこのキャラ、ゲーム中ではあることをしないと会えないのだ。キミは会えるかな？

秋の夜長をじっくり楽しむ
2大ソフト攻略

PS DJ気分で震えるほどビート!!

beat mania

PLAY MANUAL



DATA
発売元●コナミ
発売日●10月1日(発売中)
価格●5,800円(税別)
ETC

ついにPSに登場した本作から2曲を徹底攻略！
華麗なテクでギャラリーを沸かせようぜ、Bro!!

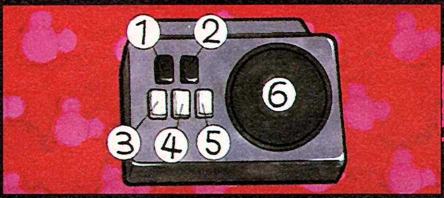
CREATOR DATA 公表せず

リズムにのってビートを刻め！ ビートマニア基礎知識

『ビートマニア』は、キーボードとターンテーブルを駆使し、曲に合わせてビートを刻むミュージックプレイゲーム。曲に沿って上から流れてくる音符に応じたキーを叩くことによって曲を完成させるのが目的だ。反射神経やキーの目押しよりもリズム感や音楽的センスが重要。難しい操作は必要ないから、興味があるなら、「習うより慣れろ」の精神で、レッツプレイ!!

It's Perfect 電撃王オススメキーコンフィグ

『ビートマニア』をPS用コントローラでプレイする場合、キーの配列がプレイの要になる。操作を間違えにくいオススメのコンフィグはコレ！







3つの白鍵を押し間違えない位置に振り分けるのがポイント。同時押しに対応できるように、方向キーと各ボタンの両方に3つの白鍵を配置すれば完璧。状況に応じて、叩くキーを選べる利点がある。

すべての曲にトライ 全28曲の出現分岐リスト

PS版『ビートマニア』には、ノーマル（アーケード）モードに7曲、アペンド（PSオリジナル）モードには1曲の計8曲が隠されており、その合計は全部で28曲になる。ここでは、それらのすべての曲に挑戦するための曲の分岐を紹介しよう。

アペンドモードの曲編成　※ステージ1の3曲は最初からプレイできますが、ステージ2「speed garage」以下の曲はそれぞれの出現条件をクリアすると順にプレイできるようになります。

ステージ	ジャンル	難易度	次の曲の出現条件
1	funk	1	75,000点以下1曲、以上2曲出現
	bossa groove	2	80,000点以下1曲、以上2曲出現
	stylish garage	1	90,000点以下1曲、以上2曲出現
2	speed garage	3	10,0000点以下1曲、以上2曲出現
	asian traditional	2	90,000点以下1曲、以上2曲出現
3	funky jazz groove	4	80,000点以下1曲、以上2曲出現
	hard house	4	70,000点以下1曲、以上2曲出現
4	bigbeat mix	5	
	bossagroove (french ver)	5	隠し曲

ノーマルモードの曲編成

ステージ	曲NO	ジャンル	難易度	次の曲の出現条件
1	1	hip-hop	1	60点（★9）、90点（★10）
	2	reggae	1	60点（★9）、90点（★10）
	3	ambient	2	70点（★9）、90点（★10）
	4	REGGAE FUNKY MIX	2	60点（★9）、80点（★10）
2	5	break-bts	2	45点（★12）、65点（★13）
	6	ballade	2	40点（★12）、70点（★13）
	7	techno	3	50点（★12）、80点（★13）
	8	HIP-HOP STREET MIX	3	60点（★12）、90点（★13）
	★9	japanese hip-hop	4	85点（★12）、90点（★13）
	★10	konamix	4	70点（★12）、80点（★13）
3	11	DJBATLLE	?	50点（★18）、90点（★19）、90（★20）
	★12	house	5	65点（★18）、85点（★19）、90点（★20）
	★13	MINIMAL TECHNO MIX	5	70点（★18）、90点（★19）、100点（★20）
4	14	soul	4	各条件の点数×1000以上で隠し曲が出現。曲Noの前に★が付いた曲が隠し曲で、出現条件の点数を満たせば、プレイ可能。
	15	rave	4	
	16	HOUSE SPILITUAL MIX	4	
	17	ska	6	
	★18	DRUM'N BASS MIX	6	
	★19	hardtechno	6	
	★20	rave special	?	

ARCADE PS版の曲を含めた第3弾が早くも登場 beat mania 3rdMIX

DATA 発売元●コナミ　発売時期●稼働中

PS版の発売を前に、新作の『3rdMIX』がアーケードで好評稼働中。ニューヨークレコーディングによる新曲が、なんと12曲以上も追加。もちろん、前作までの名曲も7曲収録されている。そして、プレイヤー同士が同じ曲を同じ譜面でプレイし、スコアやレベルゲージを競う新モード「バトルプレイ」が加わり、プレイ内容も充実している。







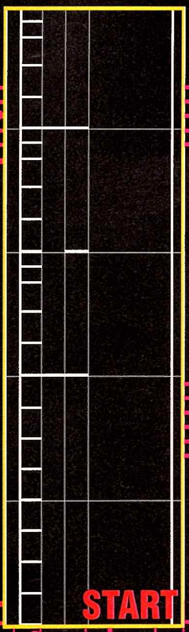


PSオリジナルの曲も収録されているので、家で練習してアーケードで披露することも可能！　初心者でも安心してプレイできるモードもあるぞ。

ARCADE HOUSE

●これが弾ければ一人前！

「house」は、初めてプレイする人が必ず詰まる一曲だ。譜面を覚えること以外に、その微妙なリズム感覚を覚えることが重要。これが弾ければ、立派なビートマニアプレイヤーだ。

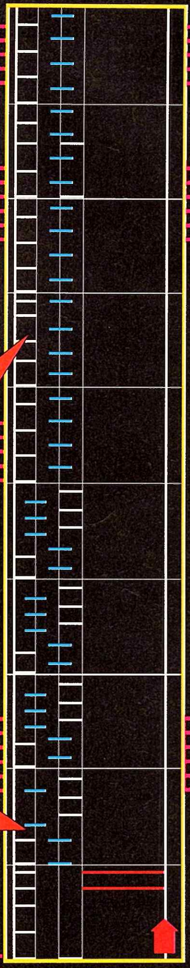


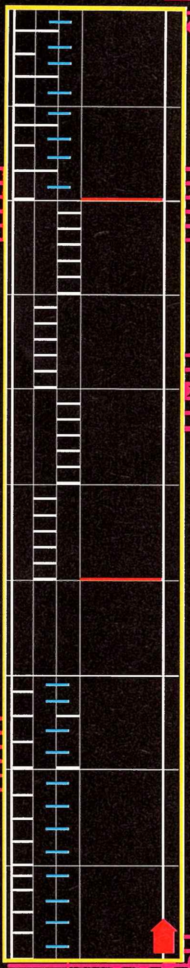
同時押しを確実に！

ここも、微妙にテンポがずれるパート。最初の3フレーズと5、6、7フレーズは③②③②③②③②の繰り返しでいいのだが、その後の4フレーズ目と8フレーズ目の1回目と3回目の③を押す時は⑤と同時押しになる。

リズムのずれに注意

最初のポイントは、ここから始まる4フレーズ。最初の1フレーズと残りの3フレーズの微妙な違いに注意しよう。最初は、②と③の同時押しを2回、その後①⑤⑤①⑤だが、次のフレーズからは③②③②①⑤①⑤①⑤となる。





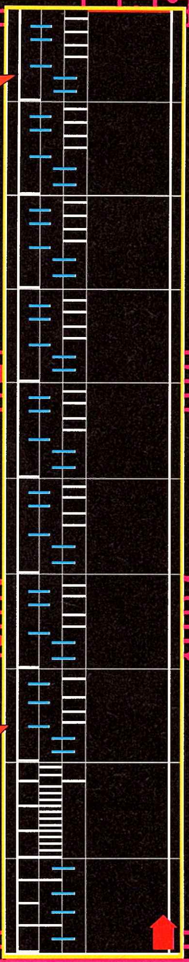
後半は素早いテンポで

最後は、同じフレーズを8回繰り返すだけだが、リズムをとるのが難しい。前半の③②②はテンポ良く、残りの②⑤⑤②⑤②⑤はややスピーディーにプレイするようにしよう。ここでのグレイトの数が高得点のカギを握っている。



4拍子を3回？

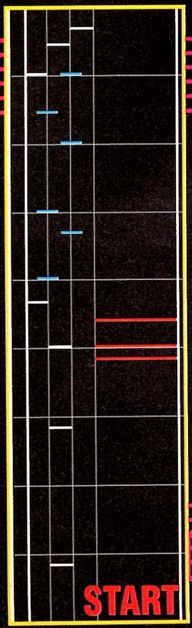
ゲージが下がりやすい難関ポイント。単純に④の12連打なのだが、途中の③との同時押しでリズムを外しやすい。ここは、4拍子ごとに同時押しが入るので、気持ちのなかでは、4拍子を3回繰り返す感じでリズムを外さないように。

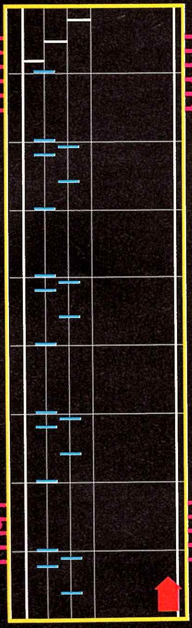


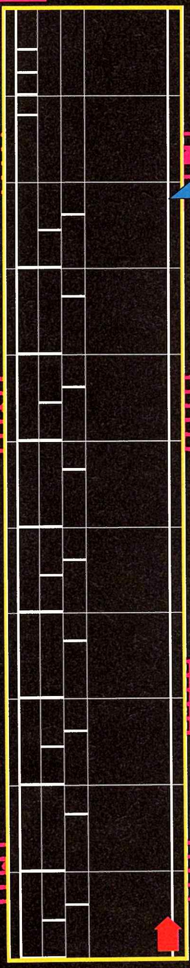
APPEND big beat mix

●気分はソリッドスネーク!!

先日発売された『メタルギア　ソリッド』のメインテーマ。PSオリジナルの曲であり、『3rd MIX』にも登場する。譜面は単調だが、リズムを取るのが難しく、上級者向けの曲といえる。





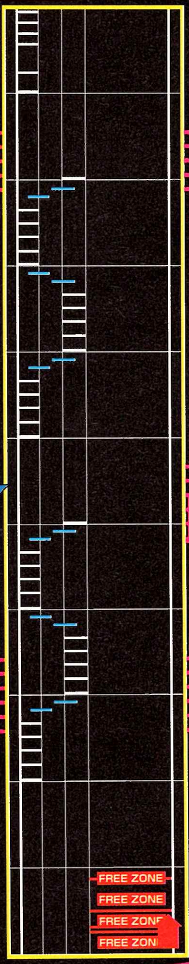


気を抜かずにプレイ！

この曲くらいのレベルになると、判定が「Good」でもなかなかゲージが上がらない。ミスはできるだけ少なくしよう。

コール音に惑わされるな

この曲のメインとなるフレーズ。③③③③③①②と⑤⑤⑤⑤②①の繰り返しだが、途中でコール音が1度入る。この音は、『メタルギア　ソリッド』の無線機のコール音と同じなので、手を止めてしまいそうになるが、惑わされないように。

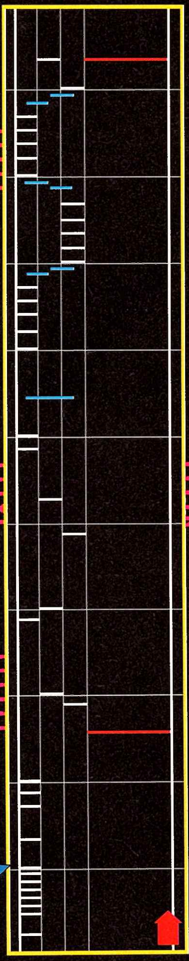






キーを叩く数に注意！

メインフレーズの後、③の連打をするフレーズに切り替わるが、ここで注意したいのが③を押す回数。最初は5回だが、次は7回連打。数を間違えやすいフレーズだ。



秋の夜長をじっくり楽しむ 2大ソフト攻略



PS

事件解決のカギは「推理トリガー」の冷静な使い方にあり!
第四章までの攻略最短ルートも掲載!

御神楽少女探偵団 事件解決マニュアル

君は少女探偵を事件解決へと導くことができるか? ここでは捜査の基本的な注意点と、特に迷う場面でのアドバイス、そして事件解決最短ルートを紹介しよう。捜査の参考にしてほしい。

DATA
発売元●ヒューマン
発売日●発売中(9月17日)
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
AVG

CREATOR DATA　原作、SW●河野一二三　CD●小林明美　M●匹田健二

快傑! 美少女探偵団

少女探偵たちは、新システム〝推理トリガー〟を駆使して捜査を進める。画面中にある会話メッセージの色が変化したとき、重要と思われる情報に対してR１ボタンを押そう。その情報が事件に関係したものなら、捜査が進展する。しかし使用回数には制限があり、事件に関係のないものに対して使用する度に残数が少なくなり、ゼロになるとゲームオーバーになってしまう。ここでは行き詰まっているプレイヤーのために、事件の中の難解な場面をピックアップしてみた。参考にして事件捜査を進めてほしい。



◀捜査の中心になるのはこの3人。左から檜垣千鶴、鹿瀬巴、久御山滋乃。

基本テク その1　注意深く人物を観察する

登場人物、特に容疑者や被害者の、捜査中にかいま見える性格や癖などの特徴は、事件の大きな手がかりになる。対象人物との会話には注意を払おう。会話部分を一度全部聞いてから、もう一度聞き直してみるのもひとつの方法だ。その発言や行動が事件にどう関係するのかを冷静に考えて、トリガーを押すタイミングを逃がさないようにしよう。



▲田島良造はかなりの潔癖症だ。こうした人物の特徴を覚えておこう。

基本テク その2　クリックは見落としなく

殺害現場検証などの重要な場面では、虫眼鏡を使い、画面中の手がかりを細かく探すクリック場面となる。その時、重要な証拠に対して、見落とすことなく推理トリガーを使用すれば捜査は一気に進展する。中には注意深く観察しないとクリックすべきポイントに気が付かない場面あるので、じっくりと画面を見よう。



▲ある場所を調べないと進展しないこともある。いろいろな場所を試してみよう。

悩んでいる人必見! 捜査のキーポイント

第一章〜第二章 幽鬼郎編

富豪の令嬢が謎の失踪。その妹、逸島雪子の依頼で探偵団は捜査に乗り出す。変わり果てた姿で遺体は発見され、捜査が進むうちに、怪しい「義足の男」が事件に関係していることが分かってくる。さらに犯人の姿を追いかけるうちに、逸島家の住人たちの秘められた過去が浮かび上がる……。この章の注目すべき場面は、逸島家の人間関係に関する会話シーンや使用人、嘉平の小屋でのクリック場面など。特に人物の過去に関する情報は、事件の動機を明らかにしてゆくので、熟慮してトリガーを押そう。

ふたり目の被害者、死体は語る

『幽鬼郎』編でいちばん重要な場面は、田島良造の殺害現場の検証だ。よく観察してクリックしないと見逃してしまう情報があり、捜査がそこで停滞してしまう。この場面は時間をかけてチェックもれのないようにしよう。



▲田島良造の死体が屋敷の廊下で発見された。最期の瞬間、彼は何を見たのだろうか。



▲殺害現場が別の場所であることが発覚。犯人の行動は実に不可解だ。



▲ひとつの事実だけに目を奪われると、いたずらに時間を浪費してしまうぞ。

第三章〜第四章 太白星編

人気歌劇女優・沢アヤコが殺され、松崎金太郎が逮捕された。松崎は犯行を認めているが、冤罪であると信じる守山美和の依頼で捜査を開始する。死因の謎、そして怪人メフィストの正体とは？　この章の後半はメッセージの変化が乱発するので注意が必要だ。華やかな舞台の裏側にある複雑な人間関係、アヤコと風間の関係、アヤコの死を聞いたときの風間の行動、歌劇界の人間関係に詳しいペラゴロとの会話には特に注意して捜査を進めよう。

謎のイニシャル「K・K」

殺害現場である沢アヤコの楽屋で、容疑者の遺留品と思われる「K・K」とイニシャルの入ったハンカチが発見される。これに該当する人物を探し当てるのが難しい。意外な人物がこの持ち主を知っているが、よくメッセージに注目しないと情報を聞きもらしてしまうぞ。



◀殺害現場で発見された持ち主不明のハンカチ。「K・K」とは誰なのか。



◀劇団員の名簿には該当する人物はいない。外部の人間の犯行なのだろうか。



◀メッセージは流し読みしないで、丁寧に内容を吟味しよう。

女優の死因に浮かぶ疑惑

アヤコの死体が発見されたとき、容疑者の松崎金太郎は凶器を持って現場に立ち尽くしていた。しかしアヤコの楽屋からは、睡眠薬に見せかけた毒薬が発見される。アヤコの性格を考えた上で捜査を進めれば、重要なメッセージを見逃すことはないはずだ。



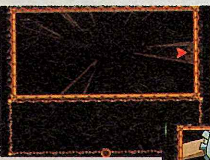
◀死体発見現場のアヤコの楽屋。現場検証では見落としがないようにしよう。



◀被害者をよく知っている人物からは、より細かい情報を聞くことができる。

油断禁物ムービー画面

ムービー画面に見とれていると、突然現れる指示コマンドに対応できない。中には見にくい場面もあるので油断禁物だ。



◀いきなり出現する指示コマンド。反射神経が試される。



▶ミスをすると次の場面に進むことができない。



◀失敗すると再挑戦。何度でもチャレンジしよう。

そして事件は終わらない…

次の事件は山間部にある貴族の別荘が舞台だ。謎の怪人「夢男」の伝説がつきまとう連続殺人。遺産の相続問題など、人々のさまざまな思惑が交錯する。



◀女装した蘭丸が別荘に潜入。複雑な人間関係の情報収集に活躍する。



▶一族に伝わる伝説「夢男」を物語る老婆。畏怖の念が込められている。

事件解決のための最短ルート

事件解決の最短ルートを紹介する。トリガーを押す場面と、使用回数は書いてあるが、どのメッセージでトリガーを押すかは君たちの頭脳で考えてほしい。

幽鬼郎編

(前編)　［推理トリガー＝T］
- 雪子の部屋で雪子と話す。T×3
- 地下遊技室でタエ子と話す。T×2
- 台所でソノと話す。T×5
- 中庭で嘉平と話す。
- 遊技室で良造と話す。T×2
- 中庭で嘉平と話す。T×4
- 見世物小屋（外）で平田権六と話す。
- 見世物小屋（中）権六の部屋で話す。
- 展示場所で権六と2回話す。T×2
- 逸島邸幽鬼郎の祭壇でソノと話す。
- 台所でソノと話す。T×1
- 中庭で嘉平と話す。T×1
- 嘉平の小屋、箪笥の上の写真をクリック。
- 仏壇をクリック。T×1
- 続けて嘉平と話す。T×2
- 康次郎の部屋で警部と話す。
- 雪子の部屋へ移動。

(後編)
- 暗い部屋。右奥クリック。T×1
- 部屋中央クリック。怪紳士と話す。T×2
- クリック（クリックできるものなら全てOK）
- 雪子の部屋へ移動。
- 台所でソノと話す。T×2
- 殺害現場で三か所クリック。T×4
- 応接間で栗山と話す。
- 台所でソノと話す。T×2
- 康次郎の部屋で康次郎と話す。T×1
- 雪子の部屋へ移動。
- 見世物小屋で権六と話す。T×1

太白星編

(前編)
- 山茶花から浅草署へ移動。栗山と2回話す。
- 浅草署内、2回警部と話す。T×4
- 栗山に捜査メモを見せてもらう。T×3
- 守山ビルで美和と話す。T×1
- 浅草公園団十郎銅像前で加賀谷と話す。T×1
- 見世物小屋で権六と話す。T×1
- 瓢箪池で岸井と3回話す。T×2
- 日本館ホールで女性団員と3回話す。T×3
- 事務室へ移動後、楽屋前廊下へ移動。
- 河村須美子の楽屋で伊庭と2回話す。T×2
- 続けて須美子と話す。T×1
- 殺害現場、沢アヤコの楽屋で栗山と話す。3か所クリック。T×3
- 団十郎銅像前で加賀谷と話す。T×1
- 事務室で伊庭と話す。T×1
- ホールで菊村さくやと話す。T×1
- ロビーで風間と話す。
- 神奈川出版で風間と2回話す。T×5

(後編)
- 団十郎銅像前で加賀谷と2回話す。T×2
- 瓢箪池で岸井と話す。T×1
- 神奈川出版で編集者と2回話す。T×2
- 沢アヤコ楽屋で伊庭と話す。T×1
- 事務室で伊庭と話す。T×1
- 瓢箪池で岸井と話す。T×2
- 神奈川出版で編集者と話す。T×2
- ホールで老婆に話しかける。
- 河村須美子の楽屋で編集者と話す。T×1
- 役場で助役と話した後、アヤコの実家へ移動。
- 役場で助役と話す。T×1
- 宮原神社へ2回行き、会話を聞く。T×1

※10月号の『御神楽少女探偵団』の紹介記事に誤りがありました。お詫びして、訂正いたします。誤：絵垣千鶴▶正：榆垣千鶴

『電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！』で賞金をつかめ！

極めろ!! 落ちゲー道



イラスト／岩瀬さとみ

落ちモノPZL作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』を使ってオリジナルゲーム作りに挑むコーナー。3か月に渡ったオリジナルゲーム作りも、ついに完成か……!? さらに、読者からの応募作品を初紹介。今回も目が離せない!!

PS 第6回

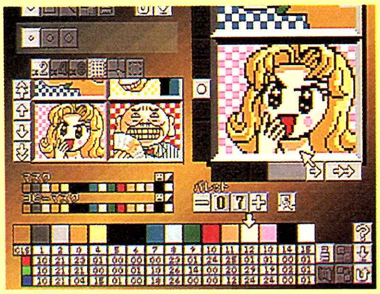
オリジナルゲーム作りもいよいよ佳境に！

キャラグラフィックまで完成した『それいけ！トマト』。すでにプレイ可能な状態なだけに気もゆるみがちだけど、ここが最後の踏ん張りどころ。まだ、タイトル画面の作成という大仕事が残っているのだ。タイトル画面は、プレイする際に最初に目にするだけに、ここでどれだけプレイヤーを引きつけるかが重要。しおやさんが果たしてどんな画面に仕上げてくれたのか、早速見てみよう。

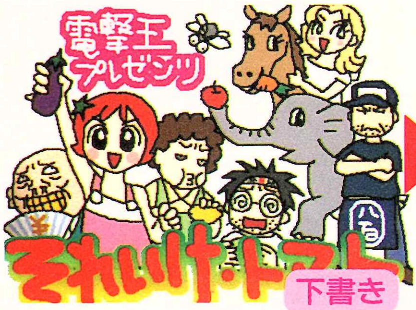
これまでの歴史を振り返ると…

ソフトの内容紹介を経て、第4回目から実際にオリジナル落ちゲー作りを開始した当コーナー。マンガ家・しおや　てるこさんの全面協力のもと、細かいルール設定から、ブロック、キャラのグラフィックまで終了した。残るはタイトル画面のみ。オリジナル落ちゲーは、もう完成したも同然だ。


▲しおやさんの協力を得て、9月号から本格始動。まずはブロック。


▲先月号ではキャラ作りに挑戦。個性的なキャラが誕生した。

今月のお題　タイトル画面を作ってゲームを完成させよう



下書き



完成画面

使用した色:00・16・22、31・31・00、15・24・11、05・17・04、18・00・00、31・14・00、24・25・21、14・23・00、24・21・13、27・25・17、31・31・31、25・31・18、16・00・24、28・05・29、01・08・03、00・17・00、12・31・00、14・00・00、26・01・00、25・20・12、31・29・24、31・19・24、00・02・00、16・16・16、10・10・10、24・00・00、00・00・16、00・07・24、00・10・13、25・11・00、09・07・01、17・13・06、23・20・09、21・21・21、23・21・04、31・30・15、11・16・26、25・25・09、31・31・18、08・05・00、12・07・01、00・13・18。

しおや CHECK　とにかく画面が大きいので、あらかじめ方眼紙に下絵を描いておくといいかも。こまめに座標をチェックすることも忘れずにね！

ついに完成！これが『それいけ！トマト』だ

3か月に及ぶ苦労（主にしおやさんの）により、ついに『それいけ！トマト』が完成！　この作品データは、11月16日発売の『電撃PS-D12』に収録されているので、そのデキをぜひみんなの目で確かめてみね。

しおや CHECK　キャラ、ブロックは、背景の色に注意しながら描くのがポイント。タイトル画面は、テスト画面をよく見て、全体像が崩れないようにね。あとは忍耐かな。



▲ルールは、「同一ブロックがタテ、ヨコに3個以上並ぶと消える」と、とってもシンプル。誰でもすぐに遊べるのだ。

▼もちろん対戦プレイもOK。キミはどのキャラクターを使って戦う？





▲父親の林吾から地上げ屋・極太株雄まで、次々に立ちふさがる敵を押しのけ、トマトは赤井青果店の2代目を継げるのか!?

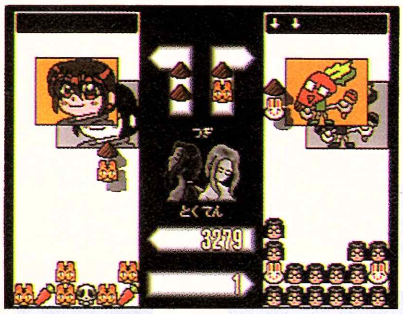
イラスト、ゲーム画面制作／しおや　てるこ（『電撃N64』誌上で『しおまん64』連載中！　応援してね）

DATA：発売元●メディアワークス／発売日●発売中（6月25日）／価格5,800円［税別］／メモリーカード●3～15／ジャンル●ETC／※マウス、マルチタップ対応
CREATOR DATA：P●渡部雅人　開発●フューパック　CD●岩瀬さとみ

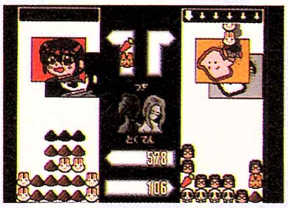
読者作品も続々到着。落ちゲー道の頂点に立つのは誰!?

賞金総額1,110,000円というビッグ企画、『落ちゲーやろうぜ！』オリジナルゲームコンテスト。作品応募の呼びかけに、落ちゲー道の頂点を目指す強者たちから続々と作品が届いているぞ。そこで今回は、数ある応募作品の中から4作品を紹介！

無茶
高木栄作さん（愛知県）



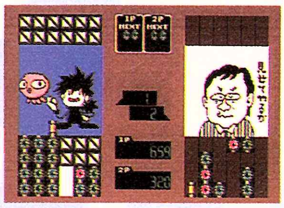
編集部からひとこと
"同じブロックをくっつけて消す"ものという、落ちゲーのイメージが覆されました。しかもルールが練られていて、面白いですね。

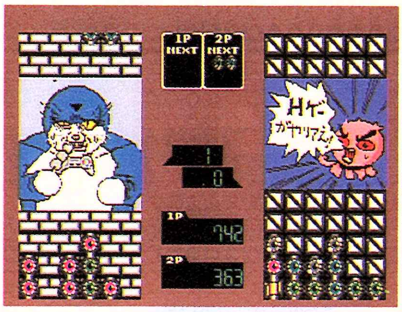


▲虎は兎に勝ち、兎は人参に勝ち……と、食物連鎖を題材にした風変わりなルールが魅力。
▶虎やウサギのブロックが消えるときは一瞬骨に。この辺のリアリズムがまた良し。

でんげきズ
ないとうさん（愛知県）

編集部からひとこと
アイデアー発！　といった感じで、笑わせて頂きました。電撃各誌を愛読してくれてアリガトウ!!　しおまんも入ってればなぁ……。

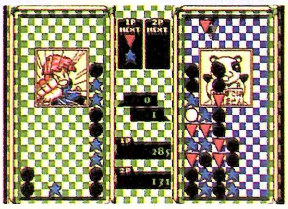


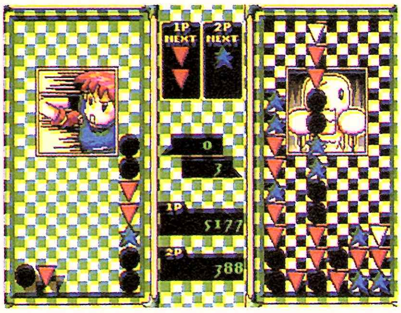


▲ウラワザえもんやぴいず羽岡氏など、弊社を代表する（？）人気キャラが勢揃いだ。
◀キャラのセリフも実にウマイ。もしかしてないとうさんは、メディアワークスの人？

オセロン
鳥越寛章さん（石川県）

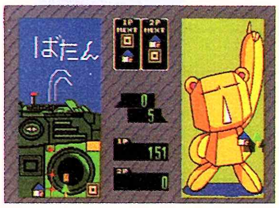
▶ダメージを受けた時や連鎖時のアニメパターンがとても豊富。努力賞をあげたいぐらい！
▼本人曰くオセロゲームをイメージしたとのこと。でもルールは意外にオーソドックス。





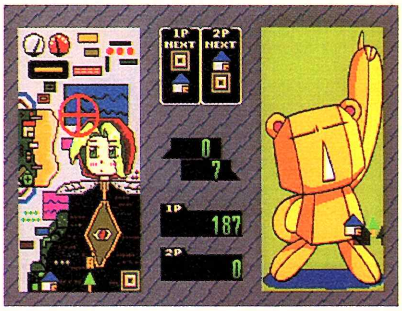
編集部からひとこと
とにかくアニメパターンがたくさんあるので、プレイしていて飽きません。キャラクターもとってもキュートで良いですね。

せんらんのきろく
二木雅史さん（石川県）



◀オリジナルキャラはフルサイズ。こういう作品は少ないので、とっても嬉しいのです。
▼ほのぼのとしたキャラグラフィックに似ず、ルールは結構難解。実は〝クール〟なのだ。

編集部からひとこと
数少ない一枚絵での応募、どうもありがとう。大変だったでしょう。ブロックがもっと見えやすければ良かったんだけどね。



次号、第1回応募作品の結果発表!お楽しみに

『落ちゲーやろうぜ!』オリジナルゲームコンテスト開催中!

「自分の手で作った落ちゲーをみんなに楽しんでほしい」。そんな人は今すぐコンテストに応募しよう。入賞すれば『電撃PS-D』に作品が収録されるほか、最高55万円の賞金をゲットすることも夢じゃないぞ。最終締切まであと1か月あまり。至急応募を待つ!!

あてさき
〒101-8305　（株）メディアワークス
「落ちゲーやろうぜ！」制作委員会
「落ちゲーグランプリ」係まで

	応募締切	結果発表
第1回	応募終了	本誌11月号掲載
第2回	応募終了	12月
第3回	11月16日	'96年2月
最終発表	各回の優秀作品の中からグランプリを決定。'99年4月発表予定	

●賞金内訳●

第1回〜第3回
1位……………………………………賞金5万円
2位……………………………………賞金3万円
3位……………………………………賞金1万円
電撃王賞………………………………賞金1万円

さらに各回の中からグランプリを決定
グランプリ……………………………賞金50万円
&作品制作依頼
準グランプリ…………………………賞金20万円
&作品制作依頼
電撃王落ちゲー大賞…………………賞金10万円

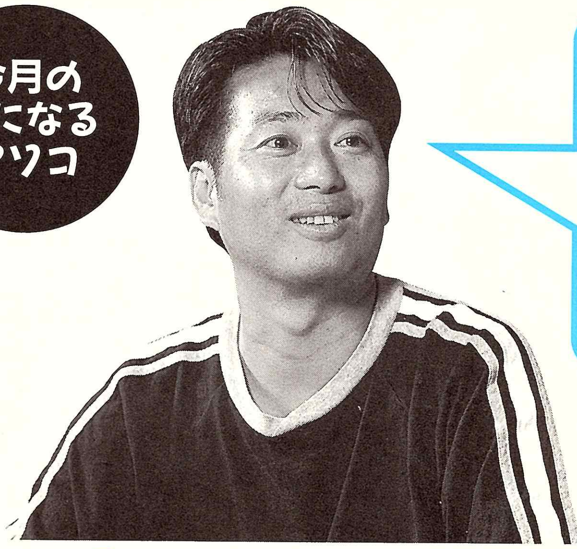


※電撃王賞、電撃王落ちゲー大賞は、ゲームクリエイターを目指す専門学校生が対象。なお、作品応募は一般、専門学校生に限らず、団体での応募も可能。専門学校生は学校名を明記のこと。



話題沸騰のドリームキャスト。今回は、新ハードの未来を握る男、セガ・水口哲也氏を直撃！　DCの秘密やソフトの話題が満載!!

今月の
気になる
アツコ



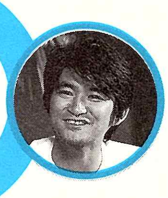
ドリームキャストの発売も迫ってきたし水口氏の今後の動きも聞いてみたいよね

岡本吉起プロフィール

日本一短パンが似合うカプコンのエラい人。今回の対談相手、水口氏も短パン愛好家で、ふたりで「ゲーム業界・短パン推奨委員会」を作るとか作らないとか……。



期待の新ハード、ドリームキャストに向かって走り出した水口哲也



20世紀最後の大物ドリームキャスト

岡本吉起氏（以下、岡本）：今日はドリームキャスト（以下、DC）がどんな感じで進んでいるかっていうのを聞きたいんだけど、いい？

水口哲也氏（以下、水口）：OK、いいですよ。

岡本：OKですか？　じゃ、その話を中心に進めましょう。

水口：岡本さんから見たらどうですか？　DCのマークって。

岡本：白地にオレンジの渦巻きというと、どうしても〝なると〟をイメージしますね（笑）。だけど僕的には好きですよ。セガのイメージがすごく変わったってわかるからね。

水口：ですよね。いいことだと思いますよ。

岡本：本当にそう思います。すごく変わったなぁって。湯川専務のコマーシャルもいいよねぇ。期待してますよ。

水口：僕らも期待してますよ。言うなれば、今世紀最後の打ち上げ花火って感じかな？

岡本：本当に頑張ってほしいね。業界のみんなも言ってるもん、セガに頑張って欲しいって。関係ないヤツまで口をそろえて、そう言ってるよね。

水口：ゲームメーカーにとって、ハードを持つってことはテレビ局をひとつ持つようなものじゃないですか。つまり、ソニー、セガ、任天堂の３強と言われる現在、ハードがひとつ減るということは、流れる番組が３分の１減るのと同じですよね。しかもソニーと任天堂とセガでは、かかっている番組の内容も違うしね。それはものを作る人間として、僕も岡本さんも同じ思いでしょう。ハードがひとつなくなったら、困るんだよなぁってこと。

岡本：ひとつのハードに絞ってやっているメーカーってあるじゃないですか。セガもそうだし、他にもあるけれど。カプコンもそれをやってみたらどうかって、試算してみたんだけど、ひとつに絞ると売り上げが減るんだよね。アーケードからの落とし込みの時には、どうしてもセガは必要だし、今の市場だったら、コンシューマのオリジナルの時はPSで出そうって思うしね。ひとつに絞るっていうのはすごく難しいよ。

水口：戦略的にひとつのハードに絞るっていうのは、それぞれ自由だけど、やっぱりユーザーと作り手、クリエイターのことを考えると、DCは頑張らなきゃいけないですよね。

水口哲也解体新書

来世の夢!?

来世はプログラマになりたいと言う水口氏。Windows NTを作ったプログラマの人生を描いた書『闘うプログラマー』に感銘を受けたからとか。「でもジッとしていられない僕には無理」（水口氏談）。

砂漠好き

旅行が大好きな水口氏のお気に入りは、何と砂漠！　去年だけでも５～６回砂漠を訪れているとか。特にアメリカの砂漠がお好きらしく、ラスベガス～サンフランシスコ間を車でブッ飛ばすそうです。



スポーツ万能

岡本氏同様、水口氏もスポーツ万能（さすが短パン同盟!?）。バレーボール、バスケ、サッカー、野球、スキーと、いずれも大の得意。今年の冬はスノボに挑戦するために、スケボーの特訓に余念がないそうです。

モテモテ……？

長身でハンサムな水口氏。さぞかしモテモテなことでしょう、と思いきや、すでにご結婚５年目。ふたりのお子さん（どちらも男の子）の良きパパなのでした。

◆水口哲也氏全データ

●1965年５月22日生まれの双子座。北海道出身。身長183cm、体重67kg。

●1990年にセガ・エンタープライゼス入社。AM３研在籍時にアーケードRCGの名作『セガラリー』を制作。その後も数々のRCGを手がけ、国内外、特にヨーロッパで高い評価を得ている。現在は、アーケードからコンシューマへと活動の場を移し、オフィスも羽田から渋谷へとお引っ越し。

●愛車はホンダのアコードワゴン。「車の中は、ひとりでジッと考えごとをするのに最適なんですねぇ。テクニックをブイブイいわせて〝走り〟を追求したりはしません。安全運転派ですよ」（水口氏談）。

●短パンが大好きで、公・私問わず愛用。前号電撃王登場時も短パンでした。

イラスト／カリジュン パンク



アーケードからコンシューマ機へ 今後3年間の水口氏の動向を追求!



▶実は、プライベートでも仲良しのおふたり。DCの展望から好きなスポーツまで、話題が尽きない対談になりました。また、この対談が行なわれた水口氏のオフィスは、ビルの真ん中に吹き抜けがあって、とっても明るい雰囲気でした。

RCG以外のジャンルにチャレンジ

岡本：DCでは4ライン計画しているって話が前号の電撃王に載っていたけど、ホント？

水口：同時に4ライン走らせるっていうのは、無理ですけどね、正直言って。だけど、向こう3年間でやりたいことは4つあるんですよ。だいたい、ここまでくると自分のキャパシティってわかるじゃないですか。だから、そのキャパを越えない程度に、できる限りのことはやろうかなと思ってますよ。

岡本：せっかくだから、具体的なゲームの内容を教えて下さいよ、その4つ。語れる範囲でいいですから。

水口：僕って、結構RCGってイメージがついていて、DCでやるんですよって言うと「あ、じゃあ新しいRCG作るんですか？」って言われるんですけど、RCGはもうしばらくは……5年ぐらいは作らないでしょう。RCGを作れる人は、優秀なクリエイターはいっぱいいるからね。

岡本：『グランツーリスモ』を超えるRCGを作ってくださいよ。

水口：それはたぶん、僕じゃなくてもセガの中にも作れる人がいると思いますよ（笑）。それよりも、今市場にどんなものがあるのかなって考えた時に、最近は続編が本当に多いんですよね。『～2』とか『～4』とか。

岡本：『ストⅡ』とか『ストⅢ』とか（笑）。

ドリームキャストではどんな作品を創っていくの?

水口：セガも続編は多いですよ。アーケードは特にそうですね。

岡本：でも、それをやらないと売れないっていう現実もあるみたいだよね。自分たちもそうだし……。

水口：ただ焼き直ししているだけなんだよね。

岡本：うーん、最も俺の弱いところをついてくるね、今日は（笑）。

水口：本当は作っている本人たちも、悩みながら作っているところもありますけどね。仕方ないのかなって。でも、DCで僕が作るのは、完全にオリジナル。

岡本：しかもRCGじゃない、と。

水口：しかもマーケットは日本だけに限定しない。DCは全世界で発売するから、全世界で売れるもの、ということですね。

岡本：ということはACT?

水口：かもね（笑）。

岡本：かもねー？　今日は好きなだけ話して下さいよ。チャンスなんですから。

水口：まずいちばんやりたいことは、ジャンルとしても、たぶん新しいものになると思います。僕自身はあまりゲームをやらないから、〝ジャンル〟と言っても良く知らないんだけど。

岡本：俺もゲームはしないんだよね。

水口：そうでしょ？　RPGとACTとAVGの違いは？　って言われても、僕の中ではあまりハッキリしていないんですよ。だから、こんなのが作りたいなというのを、どうジャンル分けしていいのかわからないんだけど。ただどんなジャンルであれ、これから追っていきたいと思っているのは、まず、〝音〟ね。実は音ってほとんど進化してないんですよ。音で遊ぶゲームって言えば、PSでも『パラッパラッパー』とか『バスト　ア　ムーブ』とか、いいものが出ていますよね。僕自身も音楽が好きだし、音で遊ぶ感覚は実はもっと奥が深いと思うから、そういうものをひとつ考えている。あとね、ゲームってものすごく両極端だと思うんですよ。脳ミソをマヒさせて、肉体的な快楽を追求するタイプのゲームと、メッセージ性が強いタイプがありますよね。もちろん、その中間もいっぱいあるけど。その両極端なものの、どちらもやりたいんですよ。

岡本：どうしてその〝両方〟がやりたいの？

水口：僕は今までアーケードで、生理的な快感に繋がるスピード感とか振動とかをずっと追ってきたわけですよ。だからコンシューマ機でも、そういう生理的なものはひとつやりたいなと思ってます。その反動で、ものすごくメッセージ性の強いものもやりたいと思っています。このメッセージ性というのは、ありがちな昔の中世のおとぎ話とか、ファンタジーを焼き直したものじゃなくて、すごくリアルなものを作りたい。それと、僕がその作品で目指しているのは「映画にビンタを張る」ってこと。よく「時代にビンタを張る」って言い方するじゃない？　映画には映画の良さがあって、映画だからこそできることもあるけど、ゲームでしかできないことも絶対あるんですよ。今はまだ、アイデアが僕の頭の中にしかないんで、実際作るにはまだ時間がかかるけど、今までのゲームにはなかったことをたくさん詰め込みたいですよね。

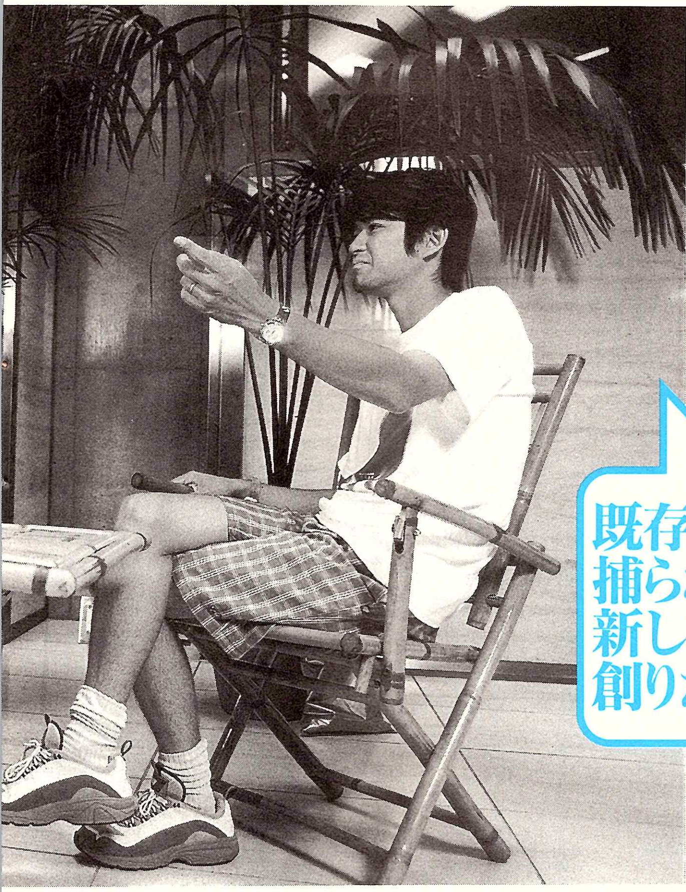
仕事場にお邪魔しました!!



▶羽田から引っ越ししたばかりのオフィスには、まだ段ボールがあちこちに積まれていました。ここから〝新しい〟ゲームが生まれるのはいつの日か!?

岡本吉起の気になるアソコ

アッハ〜ン



既存のジャンルに捕らわれない新しいものを創りたいですね

今のゲームには胸をワクワクさせられない

水口：最近のゲームを見てよく思うのは、ドキドキ、ワクワク感がないってこと。買う時もプレイする時も、ドキドキ感が全然ない。

岡本：ずっとそのソフトの発売日を待ち望んでいることがないものね。「発売したのは知ってるけど、今は他のゲームプレイしているし、あとで買おう」っていう感じだよね。

水口：今は、ゲームを〝待って買う〟よりも、〝抑えで買う〟方が多いと思う。例えば、「あれプレイしておかなきゃ」とか「大作のRPGが出るから、とりあえず買っておかなきゃ」みたいなね。

岡本：でも、結局は最後までやらなかったりするんだよね。

水口：そうそう。CD1枚目ぐらいで疲れちゃったりしてね。僕も今までRPGって呼ばれる作品の中で、終わらせたゲームって1本しかない。8ビットの頃の『中山美穂のトキメキハイスクール』ってヤツ（笑）。あれ、RPGなのかAVGなのかわからないけど、唯一最後までやりましたよ。

岡本：じゃあ、ほとんどゲームをやっていないってことになるね。

水口：そんなことないですよ。最初は結構勢いよく始めるんですけどね。でも、オープニングで「これダメだ」と思うとすぐやめちゃうし、プレイして「難しいな、次の面に行けない」と思うとすぐやめちゃう。そういう意味では全然根気がないんですよ。

岡本：僕が途中で止めたRPGは1本だけかな？

水口：本当？　全部最後までやったんですか？

岡本：最後まで全部プレイしたね。SLGとかもすごく好きだから、しつこくプレイするし。

水口：岡本さんって、実はかなりの〝ゲーマー〟なんですね（笑）。

岡本：やりたいわけじゃないけど、仕事だからプレイしておこうというのはある。最後まで遊ばないとメッセージって伝わってこないでしょ。だから最後までプレイして、メッセージを一応聞いて、「けっ！」て思うの（笑）。

水口：今まで遊んだゲームの中で、「おお！」と思ったメッセージってあります？

岡本：わりと感激屋さんだから、「けっ！」っと思ったのは、実は少ないんですけどね。好きだったのは『オウガバトル』や『ファイアーエムブレム』。これいいなあって思ったよね。長く遊べるし、SLG好きだからS・RPGもスキ。

アーケードとコンシューマの魅力の違いとは？

岡本：こう言うのも何だけど、アーケードをやってきた人間から言わせると、コンシューマ機って楽に思える。

水口：そうなの？　まだわからないな、僕。

岡本：アーケードは1コインが勝負じゃない？　3分とか5分間のあいだに全部を突っ込まなくちゃいけないんだよね。たった3分で起承転結を見せられる映画監督もシナリオライターも、絶対いないんです。だけど、アーケードを作るヤツらは、限られた時間内でユーザーに100円使わせて、もう1回100円玉を入れたい気持ちにさせるものを作らなくちゃいけないんですよ。

水口：あれは、作った者じゃなきゃわからないですよね。だから、セガに入ってアーケードゲームを7〜8年ぐらい作ったっていうのは、すごく良かった。プレイしたヤツが1プレイ終えて、またおもむろにポケットから中の100円玉を取り出す。こういうのがいいんだよねぇ。

岡本：だけどコンシューマ機だと、今まで苦労した時間ってやつが逆転するんだよね。コンシューマ機では、感動を長く引っ張ってやらないとユーザーが満足しない。引っ張る苦労はあるけど、逆に入れたいアイデアは多く入れられるし、そのタイミングも自由に決められるしね。アーケードは気持ちを一瞬で盛り上げることが大切だけど、コンシューマはアイデアを小出しにして、エンディングに向けて感動のうねりをいくつも作っていくことがポイントだよね。

水口：でも、本当にアーケードゲームって遊びの要素が詰まってますよね。あとね、ゲームの楽しさって、グラフィックのリアルさだけじゃないと思うんですよ。たとえポリゴンが一千万ポリゴンになっても、いい作品とは限らない。SSの初期作品、例えば『バーチャファイター』はカクカクのポリゴンだけど、妙に生っぽくていい作品ですよね。

岡本：あれ、すっごく好き。

水口：それでいて『ストリートファイター』ってゲームは、とてもリアルなゲームとは言えないですよね。でも、あれはあれで面白いところがたくさんありますよね。僕、カプコンのゲームのそういうところが好きなんですよ。平気で嘘ついてくれるじゃないですか（笑）。

岡本：嘘って……（笑）。

水口：例えば、キャラの腕がビヨーンと伸びたり、口から火を吹いたりとか。そういう〝嘘〟を平気でつけるっていうのが、やっぱりクリエイターのセンスだと思うんですよね。リアルなものを作ることって、ある意味誰でもできるんですよ、頑張ればね。僕らのやっていた『セガラリー』も、たくさん嘘をついているんですよ。本当のドリフトってあんなのじゃないとか、いろいろあるんだけど。でも、みんなで遊びやすいようにナビゲートしているところがあって。その辺のバランスが、〝エンターテインメント〟の醍醐味ってところですかね。



ON/OFFの切り替えが大切？ 水口氏の嗜好回路とプライベートを解剖



仕事の合い間を縫って頻繁に砂漠に行くワケ

岡本：砂漠が好きで、よく出かけるって聞いたんだけど？

水口：当たってます。と言うか、旅がすごく好きなんですよ。去年も仕事関係だけでも６回〜８回海外に行きましたよ。

岡本：仕事で？　怪しいなあ（笑）。

水口：いや、本当本当。

岡本：ラリー観に行ってるだけじゃなくて？

水口：全然。結構やることあるんですよ。だいたい、お盆とゴールデンウィークは日本にいたことがないぐらいですよ。本当は今年もお盆に行く予定だったんだけど、初めて行けなかったんですよ。風邪引いちゃって。３年間風邪引いてなかったんだけどな。

岡本：今まで行った場所で、どこがよかった？

水口：よくアメリカの砂漠に行きますよ。

岡本：それ仕事じゃないよ（笑）。

水口：仕事ですよ（笑）。例えば、ラスベガスのまわりって砂漠じゃないですか。だから、ラスベガスからサンフランシスコへ行くのに、車で行ったりするんですよ、飛行機に乗らないで。

岡本：レンタカーで？

水口：うん。僕、正確には積算してないけど、アメリカで何万マイルも走ってますよ。本当、何万マイルだろ……５〜６万マイルはいくんじゃないかな。砂漠の良さは、結局行かないとわからないんですよね。〝生命のない場所〟って感じがするんですよ。

岡本：いいなあ、それ。

水口：東京や大阪にいる時って、ものすごく頭を使っているでしょう？　あんまり頭を使い過ぎると体が置いてけぼりになる感覚ってあるじゃないですか。気がつくとトイレに行くのも忘れているとか、メシ食うの忘れてたとか。

岡本：俺はメシを食うのって忘れないよ！

水口：忘れるというか、気がつくとすっげえ腹が減ったりするわけ。膀胱がパンパンになってたりとかね。あるでしょう？

岡本：あるある（笑）。トイレに行かなきゃって思った時に誰かに話しかけられたりして、そのまま４〜５時間も行ってなかったとかね。

水口：それでね、砂漠とか、大自然に囲まれたりすると、結構いろいろ考えると思うでしょ？　人間って何だろうとか、自然って、とか（笑）。

岡本：ちょっとかっこ良すぎるんじゃないの？　カットカット！。

水口：最後まで聞いてくださいよ〜。ま、そういうことを考えると思うじゃないですか。普通、砂漠なんかに行く人はさ。でも、実際に行くと、何にも考えないんだよね。頭の中真っ白。



砂漠好きだなんてカッコ良すぎるよ！



美人秘書・日比由貴子の岡本吉起観察日記
上司にしたい男・したくない男

９月○日

今日は私の結婚式。めったに大阪にいらっしゃることの無い常務が、この日はちゃんと大阪にいらっしゃるのは予定どおりとして、私の胸は披露宴の進行がどうなるのだろうかとハラハラ、ドキドキ……。つつがなく式を終え、慎ましく披露宴開始の時刻を待っていた時。区切られた敷居の向うから、板に何かを打ち付けるような鈍い音が……。「こんな時に工事？」と敷居の向こうを覗くと、そこには木の板にナイフを投げてる常務の姿が……。私「何をされてるんですか？」、常務「練習」。そう、常務は披露宴で手品をやってくれると、ずっとおっしゃっていた。どうやら、板に人を貼り付けて、ナイフを投げるという手品(芸？)を披露されるらしい。「あぁ、厳かな披露宴は？」なんて思いはどこへやら。誰もがいいことしか言わないはずのスピーチは最初から暴走し、最後まで笑いの堪えないものばかり。そして、ついに始まった常務の手品も、板に貼り付けられてるのはもちろん〝新郎〟……。と、こんなハチャメチャな式だったけど、２日前まで海外出張に行かれていたにもかかわらず、板（ちゃんと新郎をくくり付ける鎖付き！）を用意してくださったり、貴重な休日を潰してまでいらしてくれた、常務を始めカプコンの皆様には本当に感謝と嬉しさで一杯です。でも、取材であろうと、パーティであろうと、短パンで出席される常務のスーツ姿を見られるのは、後にも先にも今日だけだろうなぁ。

９月×日

マウンテンバイクへの情熱が再熱して、レースに参加することになった常務。その日に備えて、日頃の練習もきちんとこなされてました。ただ、ブランクを急に埋める事は過酷なレースだけに難しいよう。そう、だからこそウェアだけでもきちんとした物を……と言いたいところですが、その日の為に常務が用意されたのは、何と〝サルの着ぐるみ〟！　顔だけ出して、尻尾も付いてる茶色いヤツ。もし、どこかのマウンテンバイクのレースで高級自転車に乗ったサルを見かけたら、間違いなくそれは常務です。



●PROFILE
'73年11月16日生まれ。全国のファンの嘆きをよそに、ついに人妻となってしまわれました。新妻応援レター、ご主人への恨みごと等は編集部まで。

 イラスト／路みちる

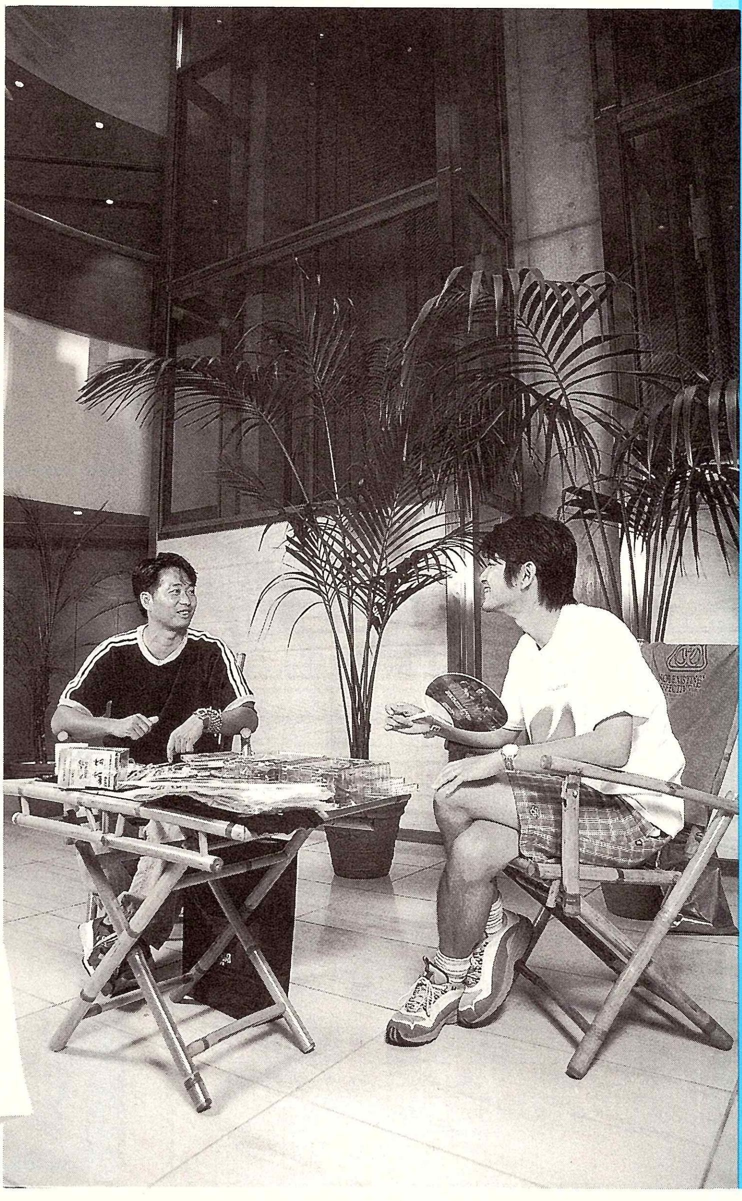
岡本吉起の気になるアソコ

アッハ〜ン

岡本：良かったあ。カッコよく決められたらイヤな奴だなあと思ったけど（笑）。
水口：ほんと真っ白。何にも考えられない。
岡本：僕も山が好きで、よく山の中のさびれた湯治場とかに行くんですよ。そこで自転車乗ろうとか、仕事のことを考えようとか思って行くんだけど、結局はヨダレ垂らしながら、温泉につかってホゲーッてしてる（笑）。
水口：何も考えないけど、ものすごく元気になって帰ってくるんですよね。なんかね、体が元に戻るんですよ。
岡本：何か吸収しているのかな、パワーとか。
水口：「俺のこと忘れてるんじゃない？」って、体の細胞1個1個が生き出してさ、すごく元気になって帰ってきて、その後3か月ぐらいずっと元気なんだよね。最近、自分をどうやって良くしておこうかって考えるんですよ。自分が良くないと、当然いいものができないでしょう？ そういう時に、サッカーを観に行ったりするのはアリでしょう！
岡本：あの、僕行きました、すいません（笑）。
水口：そういうところに、ゲームを作るためのヒントがあるって感じでしょ？
岡本：ありがとうございます、本当に。ナイスフォロー（笑）。フォローしてもらっておいて何だけど、ワールドカップを観に行ったんじゃない！　「ツールドスイス」って自転車のレースを観るためだったんだよ（笑）。

未来のクリエイターに希望するもの

岡本：これから、クリエイターを志望する人に期待することって何？
水口：東京にいるとわからないけど、地方で勉強している人の方が、ピュアな発想を持っていたりすることってありますよね。そういう人に会って、自分も元気になりたいし、助言して、彼らが何かを得てくれればいいいな、と思いますね。
岡本：セガの水口として、今の若者に望むものって何ですか？
水口：〝遊べ〟ですよね。
岡本：ゲームじゃなくてね。
水口：勉強でも何でもいいんだけど、とにかく〝喰いまくってくれ〟と。時間があるんだから、借金してでも遊んでほしい。若いうちは借金しても、まだ返せるんだから、とにかく喰いまくれと言いたい。今のうちにいろんなことを詰め込んでほしいよね。意味なく喰ってるだけじゃダメだけど。でも、岡本さんも、〝平均点〟な人間を採りたいとは思わないでしょう？
岡本：いらない。アベレージが高いんだよって言われても、どうでもいいよね。それは僕が教えている専門学校の学生にもよく言ってる。
水口：ゲームってチームで作るもので、いわば総合力だから。
岡本：ひとりでゲーム作っているんだったら、すべてが85点の平均値でいいんだけどね。
水口：ひとりの総合力は低くても、「お前は美術1位で、お前は数学1位で」ってヤツらが集まれば、全員でオール5だよねって感じ。そういう人間が欲しい。
岡本：やっぱり、何かひとつが秀でている、武器があるっていうのはすごく大事だよね。
水口：武器があるヤツ、修羅場くぐったヤツって、見ただけでわかりますよね。セガにもね、以前ひとりでアラスカ行ったヤツがいるんですよ。学校の研究だかゼミだか忘れたけど、アラスカの、本物の熊がその辺ウロウロしているところに1週間ぐらいいたんだって。本当か冗談かわからないけど、でも、そういうことができるヤツって、僕はスゴイと思うんですよね。







夢は広がるよドコまでも!?



ゲームクリエイター版オールスターソフト!?

水口：ゲームでオールスターとかやっったら楽しいですよね。監督は誰それで、企画は誰これとか。

岡本：キャラ◯◯担当とか、モーション××担当とか？

水口：そういうのやったら面白いだろうね。

岡本：それこそまったく新しいゲームができるんじゃないの？　モーションは『バーチャファイター』のヤツがやって、シナリオは『バイオハザード』チームが担当して、『グランツーリスモ』の山内（一典）さんがプロデュースしますって言ったりしたら、いったいどんなゲームになっちゃうんだ（笑）。

水口：でも僕、1年半ぐらい前、岡本さんと初めて会った時に、たぶん同じようなことを言ったと思うんだけど。セガとカプコンで格闘ゲーム作ったら、面白くないかな？　面白いでしょうって、話しましたよね。

岡本：別会社を作ってね。

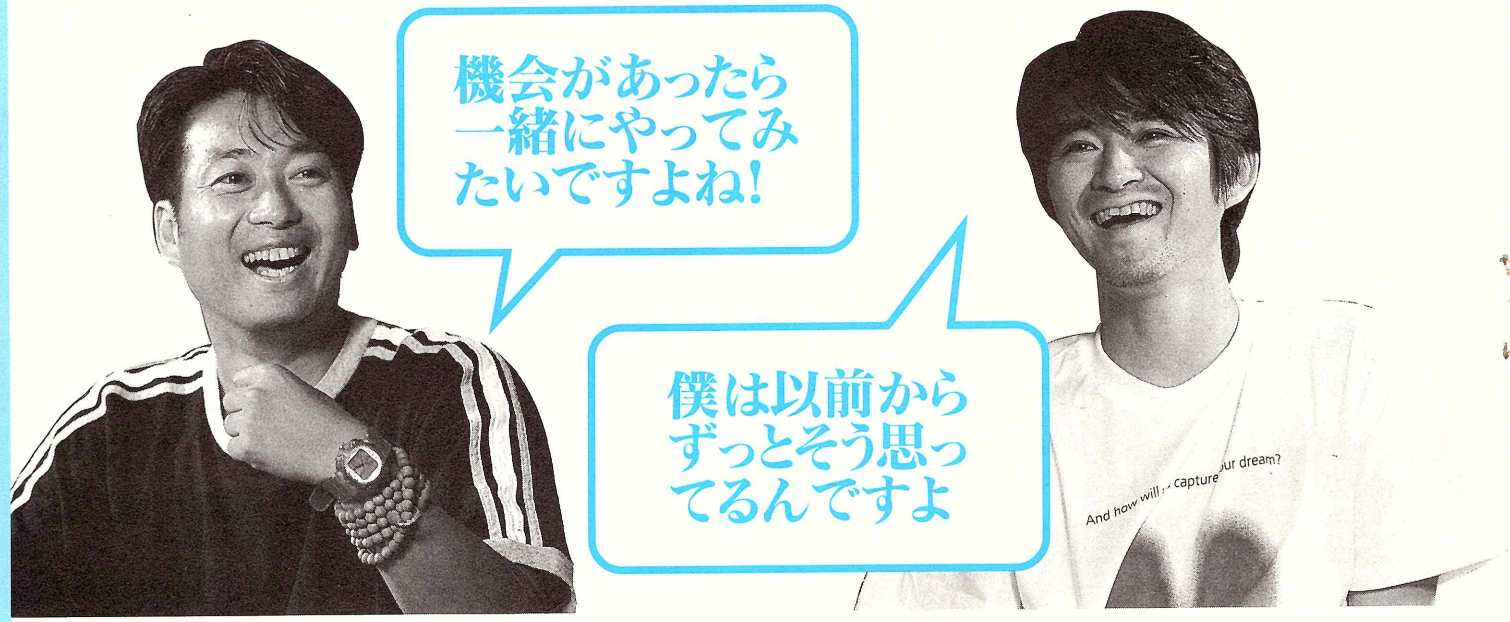
水口：俺、あの時、すごく真剣にその企画を考えてたんですよ。

岡本：いや、俺も同じこと言ってる、今でも言ってるよ。鈴木裕さんとかとやってみたいです。格闘にはこだわってなくて、例えば『ハウス・オブ・ザ・デッド』の『バイオハザード』版で、マップも『バイオ』のもの、というのでもいい。とりあえず、何かを一緒にやってみたいよね。

水口：格闘ゲームがいちばんいいのかな。

岡本：そうですか？　僕、ジャンルにはこだわっていない。とりあえず一緒にやってみたい。それに、セガとナムコが組むなんていうのもあってもいいと思うんだよね。マジか、それ！っていうインパクトがあるでしょ？　任天堂とセガが資本金を出しているフラグシップみたいに、ソニーとセガが資本金を出して作った会社とか、ナムコとセガが組んだ会社とか、垣根を取り払ったところで、いろいろやってみたいね。

水口：そう。もっといろんな形があっていいと思いますよね。



拝啓 水口哲也様　対談を終えて

水口さんってハンサムで背が高くて、頭もいいし、運動神経も抜群だし……気にいらねえ（笑）。おまけに美人な秘書もいてうらやましい(自分にもいるけど)。

水口さんの砂漠の話を聞いて、俺も行ってみたいと思いましたね。以前、アリゾナ砂漠に行く機会があったのに、その時は行かなかったんですよ。今、すごく後悔しています、行っとけば良かったなぁって。

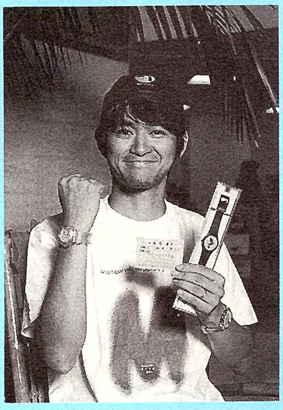
そうそう、対談中にも話し合ったんだけど、今度ぜひ、セガ対カプコンでキックベースボール大会をやりましょう。ファースト中祐司さん、サード鈴木裕さんとか、オールスターメンバーで。

DC、ホントに期待してますよ。セガのイメージがガツンと変わることを楽しみにしているし、業界のみんなも応援していますから、頑張って下さい。

9月吉日　岡本吉起拝

対談記念プレゼント

水口氏愛用の腕時計と『セガラリー』のキャップ&腕時計をプレゼント



◀「腕にはめている時計のほうは修理すれば使えるから、保証書も一緒に差し上げま〜す」（水口氏談）。

水口氏からのプレゼントは、あの『セガラリー』特製キャップと腕時計。そして、水口氏愛用の腕時計をそれぞれ1名様に！　水口氏が直接はめていた腕時計は、自分の携帯電話が鳴り出すと文字版が光る仕掛け。時計機能は壊れていますが、保証書がついてます。

応募の掟

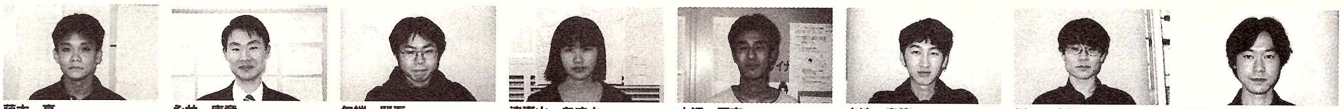
ハガキまたは封書で①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥性別⑦自己PR⑧当ページへの感想を明記し、P.202に書かれた住所の「気になるアソコ⑪」係へ。10月30日締め切り。

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木　亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先／セガ・エンタープライゼス
職種／グラフィッカー

永井　康章
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトラス
職種／プログラマー

矢端　賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

津嘉山　あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先／日本ファルコム
職種／グラフィッカー

中沢　厚志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／F&C
職種／プログラマー

小池　幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／日本テレネット
職種／プログラマー

川西　大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

小林　直樹
ゲームデザイナー科1年制
就職先／シー・ピー・ブレイン
職種／プログラマー



斉藤　利一
企画・シナリオライター科1年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／企画シナリオライター

笠原　直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

浅井　恵一
企画シナリオ2年制
就職先／ベック
職種／グラフィッカー

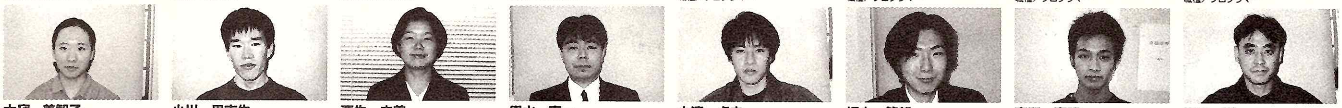
真本　英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データウエスト
職種／プログラマー

井口　ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロデュース
職種／プログラマー

江上　清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネメシス
職種／プログラマー

遠藤　聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー



大窪　美智子
CGクリエイター科2年制
就職先／インターリミテッドロジック
職種／グラフィッカー

小川　里志生
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ジャパンヴィステック
職種／プログラマー

栗生　由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／グラフィッカー

輿水　真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

小滝　卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルファ
職種／プログラマー

坂本　館郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先／セレン
職種／サウンドクリエイター

高野　嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／プログラマー

原田　剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先／セブン
職種／開発



S・F
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ベック
職種／企画シナリオライター

蓮口　直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ベック
職種／プログラマー

平沼　靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ズーム
職種／プログラマー

福田　正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

三浦　沙織
CGクリエイター科2年制
就職先／ピッツラボラトリー
職種／グラフィッカー

山崎　晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネバーランドカンパニー
職種／プログラマー

山村　一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライジング
職種／プログラマー

五十畑　昌
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスコンピュータ
職種／プログラマー



高橋　晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

斉藤　太嘉志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ダイナマイト
職種／企画シナリオライター

三戸　隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サクセス
職種／プログラマー

杉野　仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ビジュアルアーツ
職種／グラフィッカー

小田　一行
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シーラボ
職種／企画シナリオライター

木村　憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーアイ
職種／プログラマー

与沢　宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ジーベック
職種／グラフィッカー

西巻　直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ココナッツジャパンエンターテイメント
職種／プログラマー



伊藤　豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

飯田　耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タムソフト
職種／プログラマー

藤本　誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

金井　教和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

田尾　典利
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アイディアファクトリー
職種／企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／プログラマー

吉田　将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトリエドゥーブル
職種／プログラマー

若狭　貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスタジオ
職種／プログラマー



Y・H
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アスペクト
職種／プログラマー

宮本　太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アーマット
職種／プログラマー

宮内　誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ナウプロダクション
職種／プログラマー

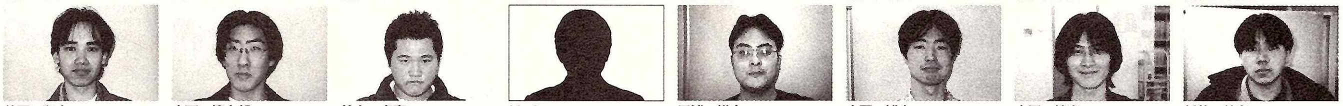
阿部　雄仁
企画・シナリオライター科2年制
就職先／グラフィックリサーチ
職種／企画シナリオ

小幡　展弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アクワイア
職種／プログラマー

大塚　孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エレクトロニクスアプリケーション
職種／プログラマー

小野　美津樹
ゲームデザイナー科3年制
就職先／ティー・ヴィー
職種／プログラマー

中村　涼子
CGクリエイター科1年制
就職先／アイボリー
職種／グラフィッカー



花下　和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

山西　慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先／パーテックス
職種／プログラマー

鈴木　卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シーラボ
職種／プログラマー

H・A
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ネクスティック
職種／サウンドクリエイター

三浦　裕大
サウンドクリエイター科1年制
就職先／童
職種／サウンドクリエイター

木下　博史
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ミント
職種／サウンドクリエイター

末岡　靖彦
サウンドクリエイター科1年制
就職先／メガス・エンターテインメント・ステーション
職種／サウンドクリエイター

新井　英寿
ゲームデザイナー科2年制
就職先／エスパーク
職種／プログラマー

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!！

完璧!ゲームデザイン科

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力をまっている!!



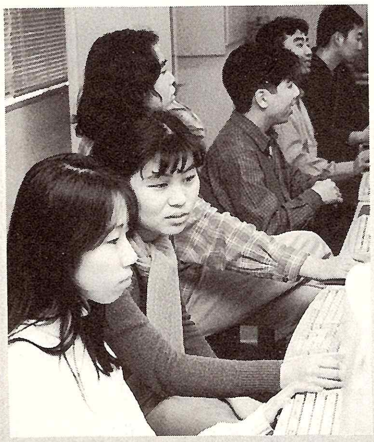
体験入学！毎月第2・第4土曜日

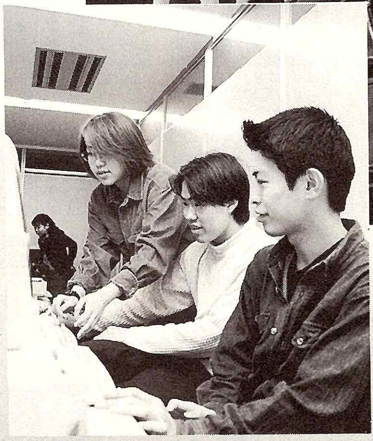
参加希望の方は、ハガキに住所・氏名（フリガナ）・年令・学年（職業）・参加希望学科名・参加人数（父母の同伴可）を明記してお申し込みください。案内状を送付します。



夜間部・11年度4月生願書受付中

アニメーション声優科　アニメーション科
ゲームデザイン科　イラストレーション科
漫画家プロ養成科　※各学科週2回授業







現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のゲームデザイン科はゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーション技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田　毅）

■就職抜群！学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学見学随時可→日時をTELにて要予約。

平成11年度４月生願書受付中！

- ◆ゲームデザイン科
- ◆アニメーション声優科
- ◆アニメーション科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101−0061東京都千代田区三崎町３-４-９　Tel.03−5276−1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

FAX03-3234-2469 〈INTERNET〉 http://www.tag.co.jp/

GAME NOW

今すぐ遊べる注目ソフトはコレ!

1998 11 NOVEMBER

電撃王が厳選した旬のゲームを機種別に完全網羅!

INDEX

電撃王もおススメする 今月の超人気ソフト

W98&95 信長の野望 Internet

パソコンの普及に伴い、日本でも『DIABLO』などのヒットで広く知られることとなったネットワークゲーム。その魅力は、なんといっても自宅にいながらにして対戦相手を探せることにあるだろう。この『信長』でも、サーバーに接続すれば最大８人もの対戦相手と、同時に国盗り合戦を楽しむことが可能となっている。また本作は、従来のチャットを使った会話に加え、特定のプレイヤーと密談ができる『書状システム』の導入で、戦闘だけでなく外交の重要性が高くなっているのも特徴だ。来月発売の新ハード機『ドリームキャスト』にも、通信機能が搭載されるといわれており、今後ネットワークゲームは、ますます注目を集めていくに違いない。



▲信長をはじめとする、憧れの戦国武将となって天下統一をめざそう！

P.68

今すぐ遊べる注目のパソコンソフト

GAME NOW

1998.9～1998.10

PERSONAL COMPUTER

今月のパソコン



歴史SLGの名作シリーズ『信長の野望』に、ネットワーク対戦対応版がついに登場！　時間制限によるターン制など、大胆な改良が施された意欲作だ。また今月は、SGPで紹介している日本ファルコムをはじめ、アートディンクやマイクロソフト、富士通といった大手メーカーの作品が勢ぞろい。内容も、ハードなSFものから恋愛育成ものまでと実に多彩だ。

電撃王認定ソフト

モナークモナーク ▶18P

W98&95 信長の野望 Internet

CREATOR DATA P●シブサワ・コウ D●安西崇 PG●河井孝晃

人気SLG最新作がネット対戦専用として登場 天下の覇者を目指し、新たな戦いが始まる!

コーエーの人気シリーズの最新作が、インターネットやLANを利用した対戦ゲームとして発売される。内政・外交・軍事をバランスよく行っていくというシリーズの魅力は継承しつつも、コマンド入力の制限時間を設けるなど、システム面を大幅に改良。そのため、ゲームの展開が非常にスピーディになっているのが特徴だ。

ゲームはプレイヤーのひとりが、データ管理などを行うホストを担当することで進行。インターネット対戦の場合は、コーエーが開設するロビーサーバを利用して、対戦相手を探すことになる。

DATA
発売元●コーエー
発売日●発売中（10月2日）
価　格●7,800円［税別］
SLG



▲展開が速く、常に緊張感のあるプレイが楽しめる。



◀合戦や野戦も、メイン画面上でそのまま処理される。



▲シナリオは年代別ではなく「本州」「近畿」など地域別になっている。



◀登場武将は約750名。各武将ともそれぞれに個性を持っている。



▲兵科には騎馬隊、鉄砲隊などがあり、領内に専用の施設を作って編成する。

W98&95 はなまる工務店 ～目指せ! 日本一の現場監督～

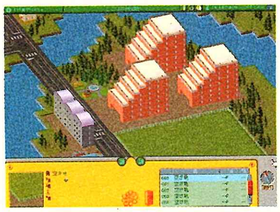
CREATOR DATA 公表せず

大勢の職人を使って、さまざまなタイプのビルを建設! 現場監督の気分を満喫できるシミュレーション

ビル建設の行程を体験できる、異色の建築SLGだ。プレイヤーは現場監督となり、自社の資金や能力に合った仕事を受注。ビルを設計し、施工計画を立案するなど、まさに現実さながらの雰囲気でゲームは進行していく。

メインとなる建築画面では、滞りなく作業を進めていくために、〝コーン〟や〝のぼり〟といったさまざまなアイテムを使って、大工や溶接工、左官などの職人たちを仕切っていくことになる。無事に完成したあとも、その後ビルがどのように使われているかを確認することも可能だ。なお、ゲームモードは、ビルを建てて自分だけの街を作っていく「シングルマップ」、8つのマップで構成された「キャンペーンマップ」の2種類が用意されている。

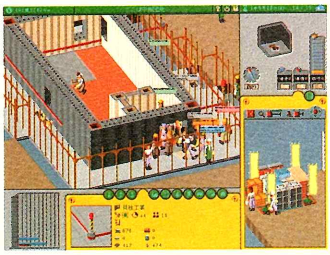
DATA
発売元●アートディンク
発売日●発売中（10月2日）
価　格●10,800円［税別］
SLG



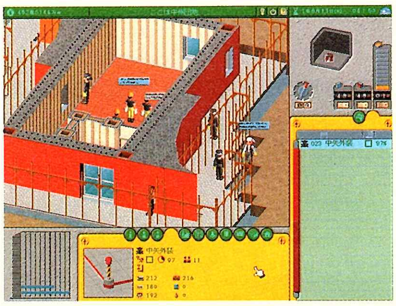
▲ヨーロッパ風やエスニック風など、プレイヤーしだいで町並みは変化。



◀合計24社の中から、作業内容に合わせて業者を決定していく。



▲作業員たちが渋滞しないよう、現場の人の流れをうまく整理することが重要だ。



◀建築中の画面は、角度を変えて8方向から見ることができる。

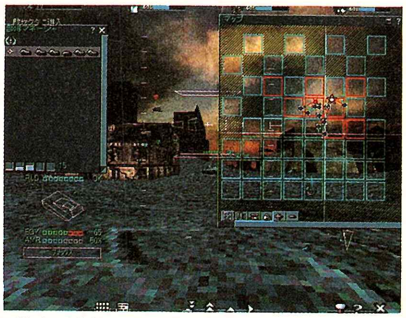
W98&95

マイクロソフト アーバンアサルト

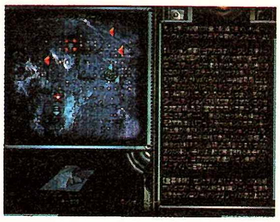
CREATOR DATA 公表せず

全軍を指揮しながら、自分自身でもユニットを操る戦略型3D・STG

地球侵略を狙うエイリアンと、４つの勢力に分裂した人類が争いを繰り広げる未来世界。プレイヤーはそのうちのひとつ、平和と自由を求めて戦うレジスタンス軍となり、地球各地を占領する敵軍と激しい戦いを展開していく。特徴は、全軍に指示を出すSLGと、直接ユニットを操って戦うSTGが融合したシステム。司令官と戦士、ふたつの立場で戦いを楽しむことができるのだ。



▲戦車や戦闘ヘリなど、50種類以上の兵器ユニットが登場。それぞれの特性を知ることが勝利への鍵となる。

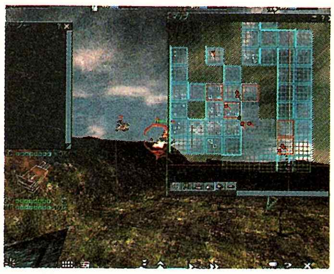


▲それぞれ状況設定の違う、40以上の多彩なミッションを用意。

DATA

発売元●マイクロソフト
発売日●10月９日
価　格●オープンプライス

STG



◀ホストステーション（基地）を破壊されたらゲームオーバーだ。

W98&95

ツインズストーリー きみにつたえたくて…

CREATOR DATA 公表せず

規律が厳しい名門学園を舞台に、女の子たちとのさまざまな出会いを描く恋愛SLG!

DATA

発売元●富士通
発売日●発売中（９月25日）
価　格●9,800円［税別］

恋愛 SLG

主人公が通う学園は、男女が別々の校舎に通うという規律の厳しい学校。しかし、幸運なことに、主人公とは双子の兄妹である妹が、同じ学園の女子部に通っていたのだ。やがて主人公は、妹を通じて、お嬢様や格闘技少女など、多彩なタイプの女の子たちと出会っていくが……。

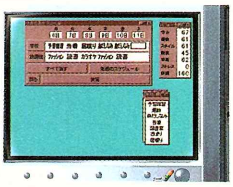
ゲームの目的は、出会った女の子と恋愛を楽しむこと。そのために、勉強やスポーツ、ファッションなどのパラメータを上げていき、自分の魅力をアピールしていくことになる。はたして主人公は、１年のプレイ期間内に、素敵な恋人を作ることができるだろうか？



◀野上ゆかな、西原久美子、菅原祥子、松本梨香など人気声優を多数起用。



▲主人公と同じ学園に通う妹は、女の子の情報を教えてくれる。



▼主人公の育成スケジュールは、１週間単位で組んでいく。

W98&95

フォーミュラ・ワン

CREATOR DATA 開発●PSYGNOSIS

実況アナウンス付きで楽しみが倍増の本格派Ｆ１レースゲームが登場!

'97年の全Ｆ１レースのデータをもとにした、リアルな走りが楽しめるRCGだ。３Ｄで美しく描かれた各コースやマシンはもちろん、出場するチームやドライバーなどもすべて実在の名称を使用しているので、まさに本物さながらの臨場感と、迫力満点のレース展開が味わえる。実際のレースと同じように天候やサーキットの特徴、マシンの損傷具合など、さまざまな状況に合わせたマシンセッティングも可能だ。



▲実在のマシンで本物のＦ１レースが体感できる。

DATA

発売元●イマジニア
発売日●10月23日
価　格●9,800円［税別］

RCG



◀タイヤの消耗や燃料消費などもリアルに再現。



◀LANを使った通信対戦も可能だ。

パソコン今月の狙い目ソフト

天地無用! ソリティア A+HARDWOOD SOLITIRE II



人気アニメ『天地無用！』『八犬伝』のキャラを絵柄に使ったトランプゲーム集。クリアすると描き下ろしCGが見られるおまけ付きだ。

DATA Win95／AICスピリッツ／10月９日／5,800円［税別］／TBL

MACROSS since1983 戦術級シミュレーション



人気アニメ『マクロス』シリーズを題材にした戦術級ＳＬＧ。歴代のアニメから100種類以上のメカが登場し、戦いを繰り広げる。

DATA Win98&95／レイアップ／10月16日／5,800円［税別］／SLG

EMERGENCY



特殊レスキュー隊の指揮官となって、高速道路の事故から爆弾テロまで、さまざまな災害・事件の解決を目指すＳＬＧだ。

DATA Win98&95／アイジーエス／発売中（９月16日）／9,800円［税別］／SLG

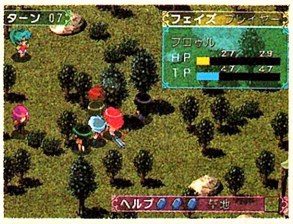
Barrage



地上や空中はもちろん、海上や海中、地中など、あらゆる場所を舞台に戦いを繰り広げる、３Ｄシューティングゲームだ。

DATA Win95／ズー／10月16日／8,800円［税別］／STG

Crystal Class ―王立聖ファリア女学園水晶組―



強い女性を育成するのが目的である女学園の教師となり、戦いを通じて生徒たちを育てていくＳＬＧ。生徒との恋愛なども楽しめる。

DATA Win98&95／TGL／10月23日／9,800円［税別］／恋愛&育成SLG

今すぐ遊べる注目のプレイステーションソフト

GAME NOW

1998.9～1998.10

PLAY STATION

今月のプレイステーション



恒例の東京ゲームショウが幕張メッセで開催。今回の目玉はドリームキャストだけど、PS陣営も『FFⅧ』『ドラクエⅦ』などの大作ぞろいで対抗。今年の冬もゲーム業界は熱くなりそうだ。それにしてもPSの次世代機がどうなるのかは気になるところ。そろそろPS陣営でも、新ハードのニュースがあってもいい時期では？

電撃王認定ソフト

PS サンパギータ™

CREATOR DATA D●西久保瑞穂 CD原案●士郎正宗

フィリピン人少女マリアの過去とは？ 謎が謎を呼ぶ魅力のストーリー

好評の『やるドラ』シリーズ第３弾。『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』では、恋愛をテーマにしたストーリーが語られてきたが、この『サンパギータ』では、記憶喪失のフィリピン人少女マリアをヒロインに、マフィアを絡めた社会派のストーリーが展開される。

ケガをしたうえに、記憶も失い行くあてのないマリアを保護することになった主人公。しかし、マリアがマフィアに追われているために主人公も事件に巻き込まれることに……。はたして、マリアの過去には何があったのか？　そして、マリアと同郷の青年「ボーイ」の正体とは？



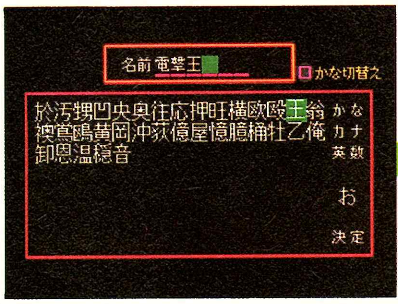


▲名前以外の記憶を失っているマリア。はたして、彼女の過去に何があったというのだろうか。

◀執拗にマリアをつけねらうマフィアたち。事件に巻き込まれた主人公とマリアの運命は？



◀マリアと同じフィリピン人の青年ボーイ。ふたりの関係は？



やるドラに新要素が

『サンパギータ』では、主人公に自由に名前をつけられる。また、主人公のセリフにもボイスがつき、より臨場感が増している。

DATA

発売元●SCE
発売日●10月15日
価　格●4,800円［税別］
メモリーカード●１
DUALSHOCK対応
AVG

PS レガイア伝説

CREATOR DATA 開発●プロキオン

格闘ゲーム感覚の斬新な戦闘システムを取り入れたフルポリゴンRPG





戦闘にT・A・S（タクティカルアーツシステム）という新システムを導入したRPG。このT・A・Sでは、上蹴り、下蹴り、右手、左手という４つのコマンドの組み合わせで多彩な攻撃が楽しめる。特定の組み合わせでは、「アーツ」と呼ばれる必殺技も繰り出せる。



▲ヴァン、ノア、ガラといった３人の主人公たちの冒険が描かれていく。

▶パンチやキックを組み合わせて、多彩な必殺技を編み出していこう。



▲"獣"（セル）と呼ばれる生き物と共存する人々。

◀"獣"を魔物に変える謎の霧。この霧を晴らすためにヴァンは旅に出る。

DATA

発売元●SCE
発売日●10月29日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●１～15
DUALSHOCK対応
RPG

PS センチメンタルジャーニー

CREATOR DATA CD●ここまひ

12人のヒロインたちを相手に思い出づくりの旅に出かけよう

大人気恋愛SLG『センチメンタルグラフティ』のヒロインたちが登場するボードゲーム。ゲームの目的は、日本全国に散らばったヒロインたちと旅行をすることで好感度を上げていくこと。他のプレイヤーが連れているヒロインをバトルで横取りするなどの要素も取り入れられていて、熱い駆け引きが繰り広げられる。また、プレイヤーとヒロインたちの旅行を妨害するおジャマキャラ〝花子さん〟も登場。この花子さんに捕まると、ヒロインとの好感度を下げるなどのマイナス効果のマスばかりがある花子島に連れて行かれてしまう。これまでにない恋愛ボードゲームとして人気を博しそうだ。



◀旅行プランによっては、ヒロインに断られることも。



◀恐怖の花子さん。ひたすら逃げ回ろう。

DATA
発売元●バンプレスト
発売日●発売中（9月23日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1～15
ETC



◀日本各地を旅行して、ヒロインの好感度を上げていこう。

PS エフィカス この想いを君に…

CREATOR DATA CD●撫荒武吉

エフィカス学院での心ときめく3か月 君の想いに応えてくれるのは誰……？

男子部が新設されたばかりのエフィカス学院。この学院に転校してきた主人公が、10月1日から12月24日までの3か月たらずの期間に恋人を見つける恋愛AVG。マップ上での会話や登下校、電話などで女の子の好感度をアップさせていく。登場する女の子は学院の英文科に属するお姉さまから、中等部の女の子まで幅広く用意されている。この中から恋人を見つけだし、思い出に残る素敵なクリスマスイブを迎えよう。

なお攻略本がメディアワークスより1,200円（税別）で絶賛発売中。



▶深見3姉妹の長女、恵。穏やかな性格の優しいお姉さまだ。





◀もちろんデートも。うっかりすっぽかす……なんてことのないように。



▼女の子たちを探して、マップ上をウロウロ。行動パターンを読め！

◀楽しいイベントもたくさん用意されている。

DATA
発売元●元気
発売日●発売中（10月1日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●2～6
AVG

PS デジタルフィギュア イイナ

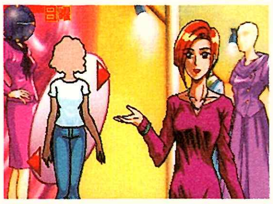
CREATOR DATA 公表せず

着せ替えも楽しい! イイナを人気アイドルに育て上げよう

不思議な少女、イイナを3年間という限られた時間内にスーパーアイドルへと育て上げる育成SLG。イイナが暮らすアパルトマンには、ボイストレーニングの先生や振り付け師、イイナのライバルになるアイドル志望の女の子たちが住んでいる。彼らに会うことで、イイナは影響を受けて性格が変化していく。3Dポリゴンで表示されるイイナにいろんな服を着せ替える要素も取り入れられている。



▲ヒロインのイイナ。いったいどんなアイドルに育つのか？



◀洋服を買って、着せ替えさせることもできる。



イイナを創っていこう

ゲームスタート時のイイナは、感情の変化が乏しい人形のような存在。イイナをほかの人たちと出会わせたり、イイナからの質問の答えによって、イイナの性格をプレイヤーが作っていく。



▲ポリゴンシーンも用意されている。

DATA
発売元●イマジニア
発売日●10月22日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1～4
育成 SLG

PS

オウバードフォースアフター

CREATOR DATA 公表せず

突如、現れた国籍不明艦隊 宇宙は再び、戦乱の渦に巻き込まれる

宇宙空間での立体的戦闘をリアルに再現した宇宙艦隊戦SLG『オウバードフォース』に続編が登場。前作での戦争勃発から2年、謎の艦隊の突然の襲撃により、再び戦闘の火蓋が切って落とされる。

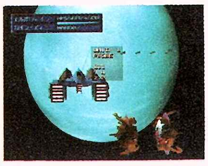
戦艦50種以上、艦載機30種以上という多彩なメカニック設定に加え、ストーリーや戦闘結果によって変化する50以上のマップなど内容がスケールアップ。また、前作のプレイデータの継続など、ファンにはうれしい要素もある。



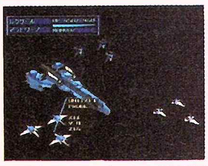
▲再び宇宙は戦いの渦に……。

臨場感あふれる戦闘シーン

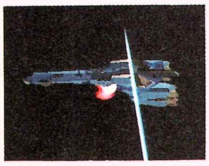
ポリゴンで描かれたメカニック群が繰り広げる戦闘シーンは臨場感たっぷり。マップには縦横だけでなく、上下の概念も取り入れられているだけに、より変化に富んだ戦闘を楽しむことが可能になっている。



◀巨大な惑星をバックにした戦闘シーン。どんな戦いが繰り広げられるのか。



▲戦艦だけでなく、艦載機の種類も豊富だ。



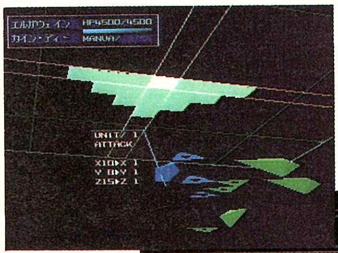
▲ビームが飛びかう戦場。待つのは生か、死か？

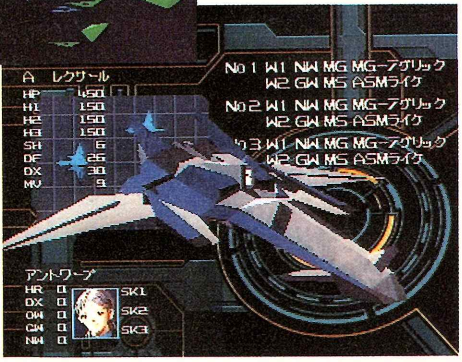
パイロットの成長

戦闘を積み重ねることによって、パイロットたちが成長。命中率や回避率などの能力が上がるだけでなく、特殊な効果を持つスキルなどをマスターしていく。エースパイロットを大事に育て上げる楽しさも味わえる。



▲各パイロットのスキルをうまく活かすことで、戦闘を楽にすることができる。





▲さまざまなタイプのユニットが登場。ユニットの特性を活かして戦え。

▲戦艦や艦載機群の位置を、立体的に把握することが大切。

DATA

発売元●バンダイ
発売日●10月22日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●2

SLG

PS

DEBUT21

CREATOR DATA 公表せず

ヒロインの正体はアンドロイド！ 彼女を一人前のアイドルに育てられるか

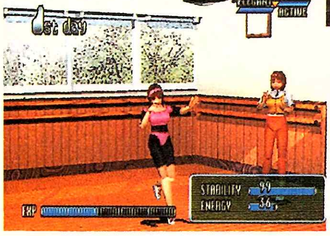
アイドル育成SLGの元祖『誕生』の新シリーズとなるのが、この『DEBUT21』。プレイヤーは、アンドロイド少女、神崎アイのマネージャーとして、彼女を1年間でトップアイドルに育て上げることになる。このゲームでは、レッスンによるパラメータ上げではなく、仕事選びが重視されていて、マネージメントSLGの要素が強くなっている。また、ライバルたちとの人間関係も細かく描き込まれ、人間ドラマとしても楽しめるようになっている。3Dポリゴンならではの自然な動きや表情の変化による感情表現なども見どころになっている。



▲いろいろな仕事を経験させることで、アイドルとしての人気を獲得していこう。



▲『誕生』のキャラたちもアイの指導者として登場。



▲モーションキャプチャーにより、ダンスなどの動きもリアルに再現されている。

DATA

発売元●NECインターチャネル
発売日●発売中（9月10日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1

育成 SLG

PS

AZITO2

CREATOR DATA 公表せず

超カルトSLGの傑作が 人気キャラを引きつれ再登場



▲新たに、正義を選んでプレイすることも可能になっている。

秘密基地経営SLGとしてカルトな人気を持つ『AZITO』の第2弾。仮面ライダーなどの有名キャラを改造人間として開発可能になっている。操作面なども改良され、遊びやすくなっている。

DATA

発売元●バンプレスト
発売日●10月15日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●5～15

SLG

PS

アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～

CREATOR DATA 公表せず

5人の聖騎士との恋愛が楽しめる 聖乙女育成SLG



▲さまざまなタイプの聖騎士が登場。あなたの好みはどのタイプ？

PC-FXからの移植となる恋愛育成SLG。プレイヤーは聖乙女候補のひとりアシャンティとなり、聖乙女になるための勉強や戦闘、そして5人の聖騎士たちとの恋愛などを楽しむことができる。

DATA

発売元●メサイヤ
発売日●発売中（10月8日）
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1

育成 SLG

PS 仮面ライダー

CREATOR DATA CD●石ノ森章太郎

TVそのままの雰囲気を ポリゴンキャラで再現

不滅の特撮ヒーロー『仮面ライダー』が、３Ｄポリゴンの格闘ゲームになって復活！　キャラクターデザインはもちろん、動きやアイキャッチ、ナレーションまで当時の雰囲気を忠実に再現している。また、ライダーカードを集めるという、オマケ的な楽しみも用意されている。



▲ライダー世代なら、思わず熱くなるオープニング。



▶戦闘員との戦いは、変身前の姿で行う。



◀必殺のライダーキックで、ショッカーの怪人を倒せ！

DATA
発売元●バンダイ
発売日●発売中（10月１日）
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●１
格闘 ACT

PS ぽっぷんぽっぷ

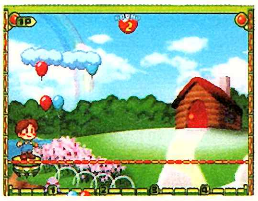
CREATOR DATA 公表せず

タイトーキャラ総登場！　STG感覚で遊べる 対戦型パズルゲーム

『バブルボブル』のバブルンをはじめ、『奇々怪界』や『フェアリーランドストーリー』など懐かしのキャラクターたちが登場する対戦型PZL。『インベーダーゲーム』のインベーダーのように左右に移動しながら降りてくる風船群を、下から風船を投げつけて消していくのがこのゲームの目的。まるで、落ち物PZLとSTGの楽しさをミックスしたような、不思議な感覚が楽しめるゲームになっている。ひとりプレイ用のストーリーモード以外にも、ふたり対戦や規定回数で風船を全部消す“つめぽっぷん”モードも用意されていて、長く楽しめる１本だ。



◀連鎖を作って、高得点を目指そう。



◀全100問の“つめぽっぷん”は難問ぞろいだ。

DATA
発売元●タイトー
発売日●10月予定
価　格●4,800円［税別］
メモリーカード●１
PZL

PS ウイニングポスト3 プログラム'98

CREATOR DATA P●シブサワコウ

人気競走馬育成SLGの第3弾 最新データでバージョンアップ

競馬ファンに絶大な人気を誇る『ウイニングポスト』シリーズがバージョンアップして登場。本編『３』に'98年度の最新データが加わったことで、オリジナルの種牡馬の作成が可能になった。それ以外にも、プレイヤーのライバルとなる新人馬主がふたり登場するなど、盛りだくさんの内容になっている。



◀新たに女性調教師が加わった。



◀迫力のレースシーンは健在。



◀プレイヤーのライバルも登場する。

DATA
発売元●コーエー
発売日●発売中（10月１日）
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●14
育成 SLG

プレイステーション今月の狙い目ソフト

■カプコン ジェネレーション ～第３集 ここに歴史はじまる～



カプコン初期の名作をカップリング。収録タイトルは『ソンソン』『バルガス』『ひげ丸』『エグゼドエグゼス』の４作品。

DATA ジャンル：ETC／発売元：カプコン／発売日：10月15日／価格：5,800円［税別］／メモリーカード：1

■三國志Ⅵ



人気歴史SLGの最新作。両軍があらかじめ行動を決定し、その後同時に行動を開始する「同時プロット制」を戦闘に採用している。

DATA ジャンル：SLG／発売元：コーエー／発売日：発売中（10月８日）／価格：9,800円［税別］／メモリーカード：7

■スレイヤーズわんだほ～



小説やアニメでおなじみ「スレイヤーズ」のRPGが登場。魔力消失事件でドラグ・スレイブを撃てなくなったリナの運命は？

DATA ジャンル：RPG／発売元：バンプレスト／発売日：10月22日／価格：6,800円［税別］／メモリーカード：2

■バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル



『ビーキッズクラブ』『ウルトラキンタ』『ファンキーキャットII』の３機種を収録。サービスムービーなども用意されている。

DATA ジャンル：ETC／発売元：マップジャパン／発売日：10月22日／価格：5,800円［税別］／メモリーカード：1

■海のOH! YAH!



トローリングを題材にした釣りSLG。船の操作による魚との駆け引きなど、ひと味違うフィッシングを楽しむことができる。

DATA ジャンル：SLG／発売元：ビクターインタラクティブ／発売日：10月29日／価格：5,800円［税別］／メモリーカード：1

今すぐ遊べる注目のサターンソフト GAME NOW 1998.9〜1998.10 SEGA SATURN

今月のサターン



今月のサターン、トップを飾るのは『バーチャコールS』。プレイヤーの名前をキャラが呼びかけてくれる新システムは、恋愛SLGファンならずとも注目だ。18歳以上推奨ならではのきわどいシーンにも注目して欲しい。もちろんサターン版『デジモン』など、注目作がほかにも多数登場。大人から子どもまでみんなが楽しめる顔ぶれになっている。キミが選ぶ作品は？

電撃王認定ソフト Pia♡キャロットへようこそ!!2 ➡14P

SATURN バーチャコールS

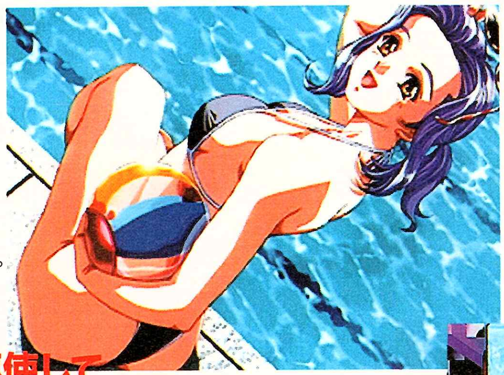
CREATOR DATA 公表せず

テレビ電話から生まれた愛の結末は？ 人気の恋愛SLGがサターンに



▲アナタはひと夏のあいだに、素敵な彼女を見つけることができるだろうか？

PCで熱狂的な支持を集めている恋愛SLGシリーズの最新作。プレイヤーは近未来の社会を舞台に、「VHG」と呼ばれるテレビ電話で女のコと知り合い、恋を育てていく。サターン版では、女性キャラの音声化、32,000色の高画質CGの採用に加え、これまでのシリーズに登場したキャラのゲスト出演、シナリオ、グラフィックの追加など、新要素が多数。格段のパワーアップにより、PC版をやりこんだ人でも存分に楽しめる。





◀多数の魅力的な美少女が登場。美しいグラフィックに彩られたイベントも満載。



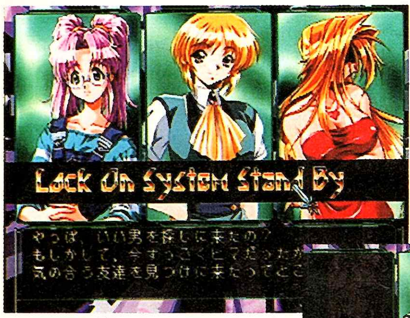
▲テレビ電話を利用して複数の女のコと会話をしていく。

◀会話が盛り上がればツーショットもOK。いっきに仲を深めるチャンス！

「ロックオン・システム」を駆使して彼女のハートをつかめ

本作では通常、３人の女のコと同時に会話が進められ、その後、会話の状況からオペレータが選んだコとのツーショットへと移行する。そのためお気に入りのコとツーショットになるには、いかにお目当てのコとの会話を弾ませるかが重要だ。その際に役立つのが「ロックオン・システム」。これは特定の女のコに重点的に話題を振ることができるというもの。ここで女のコのハートをつかめば、ツーショットのチャンスは格段にアップするはず。恋の行方はこのシステムの使い方しだいなのだ。

DATA	
発売元	キッド
発売日	10月29日
価格	6,300円(限定版：6,800円) いずれも税別
※18歳以上推奨	
恋愛 AVG	



▲画面中に「Lock On System Stand By」の表示と三択が登場したら、お目当てのコを選択しよう。



▶ロックオンされた女のコに、重点的に話を振ることができる。三択でどれを選ぶかは慎重に。

ヒロインがキミの名前をしゃべる!! 業界初!

「ゲーム中の女のコが自分の名前を呼んでくれたら……」。そんな願いを叶えてくれるのが、初回限定版に同梱されるCD-ROM「呼びかけ君」だ。この中には「あきお」から「わたる」まで300人分の名前と50人分のあだ名の音声データを収録。自分にあったデータを使えば、女の子がゲーム中にちゃんと名前を呼びかけてくれるのだ。怒ったときやHシーンなど、状況に応じて抑揚もさまざま。これにより、感情移入度がアップ。ゲームの世界に、より浸れる。



▲「呼びかけ君」を起動した場面。なお、このシステムを利用するには、パワーメモリーが必要となる。



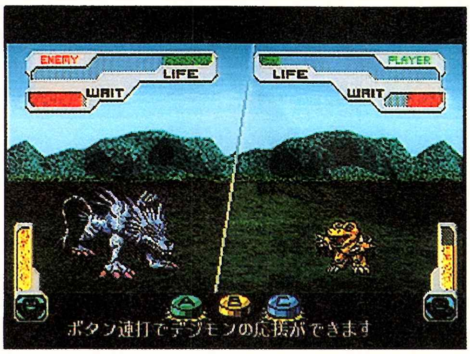
◀300名の名前と50名のあだ名を収録。キミの名前は入っているかな？

SATURN デジタルモンスターVer.Sデジモンテイマーズ

CREATOR DATA 公表せず

ユニークな生物を育ててバトルに挑戦 目指すは最強のデジモンテイマーだ!!

人気の携帯ゲームがサターンに進出。プレイヤーはネット上に発生した疑似生命「デジモン」を育て、他のデジモンとのバトルを闘っていく。最終目標はすべてのデジモンを育てることと、すべてのバトルに勝利することのふたつ。はたしてキミは、最強の「デジモンテイマー（デジモン使い）」の称号を得ることができるか？



▲勝つか負けるか、息詰まるバトル。ボタンを連打することで、「必殺技」や「速攻」などの指示を与えることができる。



◀すべてのデジモンを育てよう。SS版オリジナルのデジモンも登場。



▶強いデジモンに育つかどうかはキミしだい。



▲バトルのステージは「SKY」「WATER」など5つ。全ステージを制覇するのだ！

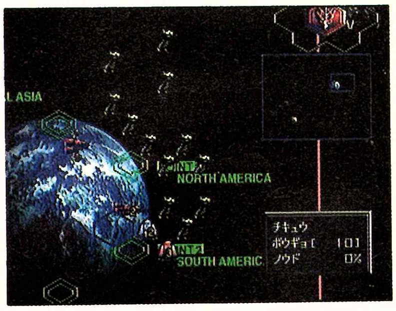
DATA
発売元●バンダイ
発売日●発売中（9月23日）
価　格●5,800円［税別］
SLG

SATURN 機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書

CREATOR DATA 公表せず

「1年戦争」はまだ終わらない 全軍、さらなる攻略に向かえ！

アニメ『機動戦士ガンダム』の世界をリアルに描き好評を博したSLG『ギレンの野望』のスペシャルディスク。原作どおりのユニット、キャラクター配置が再現された「オデッサの激戦」や、本編では特別な条件でのみ出現した「正統ジオン」「ネオジオン」などを使用できる「第三勢力登場」など、13本の特別なセーブデータを収録。ほかにも、挿入アニメの絵コンテや用語解説集など、盛りだくさんの内容だ。なお、『ギレンの野望』本編が必要なので注意。



▶特殊なデータを満載。「1年戦争」をより深く楽しむことができる。



▲本編のアニメーションも自由に見られる。

DATA
発売元●バンダイ
発売日●発売中（10月8日）
価　格●2,800円［税別］
ETC

SATURN ファルコムクラシックスⅡ

CREATOR DATA 公表せず

あの名作に再び出会える!! 人気シリーズ第2弾が登場！

日本ファルコムが誇る名作を収めたシリーズ第2弾がついに登場。今回は、第1弾に収録された『イース』の続編にあたるRPG『イースⅡ』と、古代マヤ文明の遺跡の謎を解き明かしていくAVG『太陽の神殿　ASTEKAⅡ』の2本が楽しめる。移植に際しては、両作品ともグラフィック及びサウンドをサターンの性能に合わせて新規に作成。かつて多くのユーザーを熱狂させたゲーム性はそのままに、新たな魅力を生み出している。



▲『太陽の神殿』では、古代マヤ文明の謎に挑む。

DATA
発売元●日本ビクター／日本ファルコム
発売日●10月29日
価　格●5,800円（限定版：6,500円）いずれも税別
ETC



◀名作RPG『イースⅡ』が、新たなグラフィック、サウンドで甦った！

サターン今月の狙い目ソフト

■コットン・ブーメラン



アーケードの人気STGが早くもサターンに登場。コットンやシルクら3キャラでチームを組んで、数々のステージを突破しよう！

DATA ジャンル：STG／発売元：サクセス／発売日：発売中（10月8日）／価格：4,800円［税別］

■初恋物語



一か月という期間内に初恋の女性に想いを伝えていく初恋育成SLG。SS版は新規グラフィックに加え、新らしいイベントも追加。

DATA ジャンル：恋愛SLG／発売元：徳間書店／インターメディア・カンパニー／発売日：発売中（10月1日）／価格：5,800円［税別］※18歳以上推奨

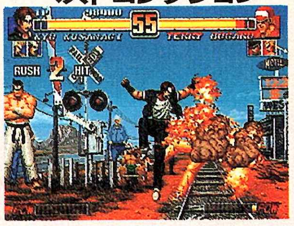
■カプコン ジェネレーション ～第3集 ここに歴史はじまる～



カプコンの名作を集めたシリーズ最新作。アーケード参入第一弾となるSTG『バルガス』ほか、黎明期の4作品を収録。

DATA ジャンル：ETC／発売元：カプコン／発売日：10月15日／価格：5,800円［税別］

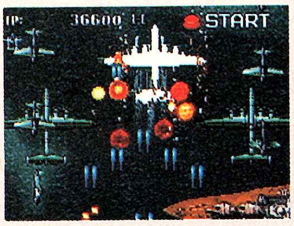
■ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション



SNKを代表する人気格闘ACTのシリーズ3作品（『'95』～『'97』）を収めたお得なセット。シリーズの魅力を存分に味わえる。

DATA ジャンル：格闘ACT／発売元：SNK／発売日：発売中（10月1日）／価格：6,800円［税別］

■ストライカーズ 1945Ⅱ



破壊の爽快感を追及したアーケードの人気縦スクロールSTGを移植。3段階にレベルアップ可能な溜め撃ちを駆使して、敵を倒せ。

DATA ジャンル：STG／発売元：彩京／発売日：10月22日／価格：5,800円［税別］

今すぐ遊べる注目のNINTENDO64ソフト GAME NOW 1998.9〜1998.10 NINTENDO 64

今月のNINTENDO64



N64では、レースファン待望のRCG『CITY TOUR GRANDPRIX』、GBでは『ドラゴンクエストモンスターズ』と、今月も期待作がそろった。また、10月21日発売のGBカラーに対応しているソフトが4本発売されることにも注目。赤外線通信機能などの新機能も加わって、これからの展開が楽しみなハードである。

電撃王認定ソフト

Let's スマッシュ! 15P

N64 CITY TOUR GRANDPRIX〜全日本GT選手権〜

CREATOR DATA 公表せず

実在のGTカーがリアルに再現された市街地コースを疾走する! ドライバーも実名で登場

現在行われているＧＴカーレースをリアルに再現。マシンやドライバーも実名で登場するが、ただひとつ違うのは、東京、京都、河口湖を舞台とした市街地コースを走るというところだ。看板や街並みも実在の街そのままなので、走りながら景色を堪能するという楽しさが加わっている。

DATA
発売元●イマジニア
発売日●10月30日
価　格●6,800円［税別］
セーブ●パック
※振動パック対応
RCG



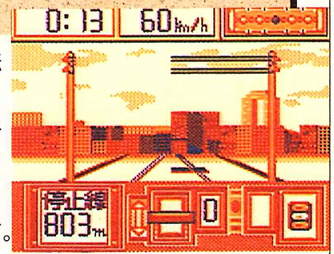


▲首都高速を爆走する東京コース。マシンに映るビルの影まで再現しているのだ。
◀舞妓さんも観戦している古都、京都コース。

GB ポケット電車

CREATOR DATA 公表せず

GBで電車を運転しよう! 東京山手線と大阪環状線を完全再現!!



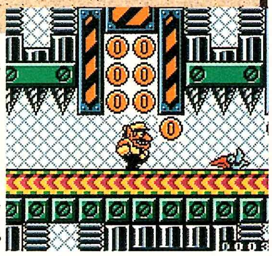
東京山手線と大阪環状線での電車運転が楽しめる。１周できれば完走だが、ただ走らせるだけではダメ。制限速度を守ったり、停止線で停車することはもちろん、突然のトラブルを回避するなど、さまざまな条件をクリアすることが必要だ。大阪と東京２路線を完走するとパスワードが入手でき、特急「スバル」で博多〜札幌間を運転できるぞ。

DATA ETC／ココナッツジャパンエンターテイメント／10月30日／3,980円［税別］

GB ワリオランド2〜盗まれた財宝〜

CREATOR DATA 公表せず

久々の新作『ワリオ』はゲームオーバーなしの不死身ACTだ!!

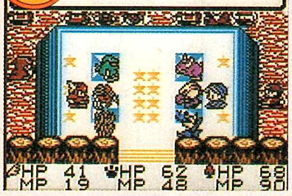


新作『ワリオ』は、通常のACTと違って、ダメージを受けてもゲームオーバーにならないシステム。そのかわり、ダメージを受けるとワリオが太ったり、酔っぱらったりとユニークなリアクションを起こす。また、マルチエンディングで、何度でも楽しめる。動きの早いACTでもクリアに表示されるGBカラー対応。56色のカラフルな画面を楽しもう。

DATA ACT／任天堂／10月21日／3,500円［税別］※GBカラー対応

GB今月の狙い目ソフト

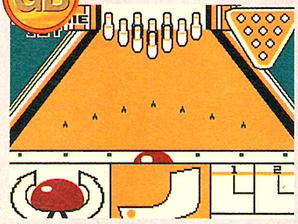
GB ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜



仲間モンスターと一緒に不思議な冒険の旅に出発！モンスター同士を配合して、「はいごう」のみでしか生まれない新種も作り出せる。

DATA RPG／エニックス／発売中（９月25日）／価格：4,900円［税別］※GBカラー対応

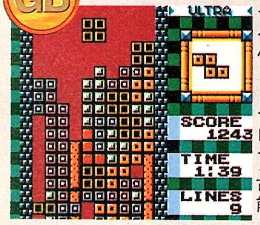
GB ポケット ボウリング



４つのボーリング場でCOMキャラと対戦するトーナメントモードをはじめ、３種のモードでボウリングを楽しむことができる。

DATA ETC／アテナ／10月23日／3,800円 ※GBカラー対応

GB テトリス デラックス



定番PZLがGBカラー対応になって登場。COM対戦、２P対戦のほか、自分のプレイをCOMに覚えさせ、そのデータと自分が対戦することもできる。もちろん、２Pプレイも可能。

DATA PZL／任天堂／10月21日／3,500円［税別］※GBカラー対応

今すぐ遊べる注目のアーケードゲーム GAME NOW

1998.9〜1998.10

ARCADE GAME

今月のアーケード



季節もすっかり秋模様に変わり、さすがに夏休みボケもなくなっていることだろう。今年の夏は大物タイトルがたくさんゲームセンターに溢れて退屈しないアーケードライフが過ごせたのでは？　しかし！　秋にも興味深い新タイトルが続々控えているぞ。9月のAMショーにも登場した話題作を紹介しよう！

電撃王認定ソフト

SPIKEOUT 17P

ARCADE

ダートデビルズ

CREATOR DATA　D●苛宮尚樹

爽快、豪快、デッドヒート!!
今度はオフロードエンデューロだ!

『セガラリー2』や『デイトナ2』と立て続けにレースゲームを発表しているセガから、また新たなレースゲームがAM3研の手により登場!!　『ダートデビルズ』は、その名の通り足場の安定しないダートの上でおこなわれるダートレースが舞台。ダートの路面であるがゆえコーナーリングでドリフトしやすいことはもちろん、ギャップや岩場、泥沼、立体交差などハードなコースレイアウトや敵車とのぶつかり合いで、迫力ある戦いのレースが楽しめる。プレイヤーはワークスマシンからハンドメイドカスタムまでの性能がまったく異なる5種類のマシンから1台を選んでレースをおこなう。最大4人までの通信対戦が可能となっている。

DATA
発売元●セガ
発売日●10月予定
RCG



◀ドリフトの快感に酔う瞬間!!　緻密さよりも大胆さを追求したレースゲームだ。



▲砂埃を巻き上げながらコースを疾走するオフロードマシン。



▲敵車との激しいデッドヒート。筐体のステアリングのキックバックにも、もちろんリンクしている。

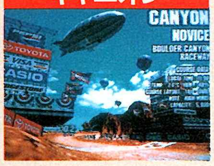


◀もちろん視点切り替えも可能。バックミラービューで後ろ視点も可能。

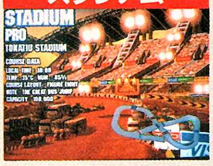
ダートの中は戦場だ!! 3つのコースを紹介

ゲームではプレイヤーの腕に応じた3つのレベルのコースが用意されている。キャニオンは雄大な大渓谷の中のコース。トンネルとウォーターハザードがポイント。スタジアムは8の字コースで、立体交差のパスや、大ジャンプが圧巻。ツインシティ400は、市街地とダートが半々のコース。夜間の走行となるため、頼れるのはヘッドライトの光だけだ。

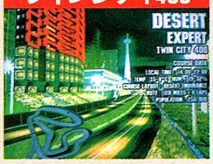
キャニオン



スタジアム



ツインシティ400



ARCADE

ポップンミュージック

CREATOR DATA　公表せず

より間口が広がり楽しくなった『ビートマニア』直系のミュージックシミュレーション!!

『ビートマニア』のヒットも記憶に新しいコナミから、新機軸のミュージックシミュレーションゲームが登場。ポピュラーな音楽が12ジャンル(＋練習ステージ)用意され、画面上に表示されるリズムに合わせて9つのボタンを押す。ふたりによる協力プレイも可能だ。



▲ジャンルをセレクト。ジャンルごとにキャラが設定されている。

DATA
発売元●コナミ
発売日●稼動中
ETC



▶筐体上のカラフルな9つのボタンとデザインが目を引く。

ゲームを邪魔する「おじゃま」登場

ゲームには「ビギナー」「ノーマル」「ハード」の3種類のレベルのモードがある。ノーマル以上で遊んで高得点を取ると「おじゃま」が登場。おじゃまは画面を隠したり、タイミングをズラすというような邪魔をおこなう。



▶画面上に火を吹いて邪魔をする、おじゃま。



◀落ちてくるポップくんに合わせて、ボタンを押そう。

◆「ジャンル別 Game Review in NOVEMBER

電撃ライターがおすすめする

夜の時間が長くなってきたこの季節。秋のゲームライフにピッタリなのは、やっぱりSLGやRPG。ソフトそれぞれの世界観や物語を堪能したら、STGやACTで気分転換するのがいいかも？

SLG

レビュアー●Shigy●最近、ちょっと古めの海外TVドラマシリーズがお気に入り。

SLGといっても、パズルっぽかったり、アクション要素が強かったり、いろいろです。

ハマるからこそ、SLGなんです

PS



●アストロノーカ

▶キャラのかわいさも大きな魅力。うーん、ほのぼの。

CREATOR DATA D●森川幸人 開発●ムームー、システムサコム

発売元：エニックス／発売日：発売中（8月27日）／価格：6,800円［税別］ DATA

W95



●メックフロンティア～緊急指令！惑星資源を確保せよ～

▶見た目より中身で勝負。

CREATOR DATA 企画、開発●(有)ライフストーム

発売元：システムソフト／発売日：発売中（8月28日）／価格：9,800円［税別］ DATA

W95



●BATTLE ZONE 完全日本語版

▶ハンパじゃない忙しさだけど、それが快感に！

CREATOR DATA 公表せず

発売元：アクティビジョン・ジャパン／発売日：発売中（8月21日）／価格：8,800円［税別］ DATA

異なる魅力を持つ4作品を紹介！

仕事やプライベートでいろいろ（不幸な出来事が）あった夏も終わり、季節は秋。さて新しいゲームでもしようかな、と電撃の各ゲーム誌の最新号たちを眺めてみる。う～ん、ここはやはり、じっくりプレイを楽しめるSLGを買うか……って、あれ？　そういえば、ここ数か月のうちに買ったゲームは全部SLGでした。『スパロボ完結編』しかり、『ギレンの野望』しかり。オレってやっぱりSLGが好きなんだな～、と再確認です。

『SDガンダム G GENERATION』：『ギレン』に続き、自分で金を出して買ってしまいました。1年戦争から逆襲のシャアまで、激動の宇宙世紀をたっぷりと体験できます。

『アストロノーカ』：宇宙に浮かぶ小惑星で、宇宙一の農家を目指して野菜作りに精を出すという、ほのぼの野菜育成SLGです。畑に野菜の種を植え、ほぼ毎日のように畑を荒らしに現れる害獣「バブー」をトラップで撃退し、無事に収穫を終えたらまた種を植え……というようにゲームは進行していきます。「野菜を育てる」というと面倒な感じもしますが、このゲームでは種を植えた後はすべてロボット任せとなるので、非常に簡単。また、新種の野菜を交配マシンで作り出したり、バブー撃退用にトラップを配置するなど、育成SLGというより、ちょっと変わったPZLといった感じなので、SLGが苦手な人でも楽しめるでしょう。

『メックフロンティア～緊急指令！惑星資源を確保せよ～』：人類が宇宙に進出している未来世界を舞台に、さまざまな惑星で資源を採掘していく、マップクリア型のリアルタイムSLG。天候によって水位が変わる地形を考慮しながら、採掘用のプラントや発電施設などを建設。限られた資材をやりくりして、いかに効率よく資源を採掘していくか？　競合する他勢力との戦いなどもあり、単純そうでいて、なかなか奥が深いおもしろさが味わえます。雰囲気はかなり地味だけど、全体的にバランスよくまとまっているので、じっくりとゲームを楽しみたい、という人にはオススメです。

『BATTLE ZONE 完全日本語版』：米ソ間で戦争が行われている架空の世界で、金星や火星などの惑星上を舞台に戦いを繰り広げる、戦術級SF・SLGです。特徴は、自分でユニットを操って敵と戦うSTGと、資源採集や拠点防衛といったユニットを指揮するSLGが融合しているところ。つまり、襲ってくる敵軍を迎え撃ちながら、同時に多数の味方ユニットにさまざまな指令を与えていくわけで、これがとんでもない忙しさなんです。さすが海外のパソコンゲーム、というところでしょうか。ただ、厳しいながらもバランスはとれているので、ハードなゲームがプレイしたいなら、挑戦してみる価値は十分ありですよ。

PS



●SDガンダム G GENERATION

▶次々登場する機体に、思わず感動しちゃいます。

CREATOR DATA 原作●サンライズ

発売元：バンダイ／発売日：発売中（8月6日）／価格：5,800円［税別］ DATA

SLGではこれがおススメ！

このゲームの魅力は、多彩なモビルスーツ群を自らの手で作り出していける「開発・設計システム」にあります。1年戦争時代から逆シャアまでの機体を網羅しつつ、V、G、Wも（おまけ的扱いながらも）登場するのですから、『ガンダム』ファンなら燃えること間違いなし！　SLGとしても、敵ユニットの頭がイイので戦いがいがあるとか、戦艦を基点とした部隊管理システムとか、さりげないけど良くできています。ただ、ロードやセーブに非常に時間がかかるのが、ちょっと（かなり）残念です。

オレは邪道なプレイが好きなんだ

愛のあるRPG生活でぐーぐー!

レプリカとはいえ武器を手に入れたため、RPG世界について詳しくなった気がして勘違いしているオレ様です(その辺の詳細は、144ページを読んでね!)。なのでRPGもやりまくりで〜す。ってなんでこんなにテンション高いんだろう? 先週風邪ひいてぶっ倒れて、ドリンク剤とか薬とかイロイロ投与して口の中が口内炎だらけで滅入ってるからか? いいや。レビューいってみよ!

『どきどきポヤッチオ』PS:ポヤッチオってのはゲーム中に全然登場しない(笑)。主人公の名前でもヒロインの名前でもない(笑)。その辺のいい加減さとかテキトーさをイカスと感じない場合はプレイしない方がいい。良くも悪くも企画・原案・キャラデザインの近藤敏信氏の個性が溢れている。とりあえず、オレは氏の作り出す世界やキャラが大好きのようだ。プエルコルダン村で過ごす夏休み、黙々とパン屋のお手伝いでいい感じでした。なんと言ってもリリィがいい。声優の間宮このみさん(晴れブタの玉ちゃん)がもう……たまらん。「弱虫が泣く負け犬が吠える働け働け馬車馬のようにピシピシピシ」。いい歌やぁ。

『エンドセクター』PS:こういったトレーディングカードを使ったTVゲームで、まともなのは久々かも。SSの『カルドセプト』はスゴロク入ってたしなぁ。ストーリーモードの敵がゲロ弱なのもステキ。他人との対戦が楽しそうだ。欠点はボイスが全然かみ合ってないのと、カードの絵柄とボード上のフィギュアがバラバラなのと、シナリオの日本語がイマイチな点。まあ、その辺はこのゲームの面白さの本質とはあまり関係ない点なので、オレはいいことにした(笑)。あと、有名なイラストレーターさんに1枚づつ描いてもらうのは手間のワリに統一感がなくっていや〜んな感じ。どれもたくさん色があって、SPなんだかなんなんだかよくわからん。と、弱点ばかり書いてしまったが、このテが好きな人は楽しいのでやってみ。

『封神演義』PS:最近ジャンプで漫画化されているからタイトルは知ってる人も多いハズなこの作品。同名の中国古典小説を原作にした、仙人大暴れのS・RPG。漫画もそうだけど、このゲーム版もシナリオ的にはとんでもなくアレンジしてある。センギョクが妾子牙(太公望)に惚れるしな(大笑)。ゲーム自体はなんちゅーか、1本道の『Tオウガ』って感じ。システムも錬り込まれているし、セーブ時間も早い。キャラデザインの岡崎武士氏が好きだったりするならやってみてソンはしないでしょう。ある意味原作を本気でゲーム化したら、まとまらねーわ、盛り上がらねーわで大変だしね。このアレンジの仕方はまあ、正解でしょう。さてここでバランスがきつめだなって感じた人用の邪道技をお教えしよう(バカ)!

(注:マジメにプレイしたい人はココから先は読まないように)ある程度レベルが上がって土の中に潜る敵が出てきたら、潜らせたまま、自分は石舞台っぽい高台の上に昇ります。で、敵が自分の足下にきたら大成功。後は操作をオートにして、×ボタンを連打状態に固定(連射スティックなどを使用)すれば大成功。5〜6時間放っておけばレベルの40や60は上がってるはず。ラクです。

『スレイヤーズろいやる2』SS:『ろいやる』の2作目。それ以上でもそれ以下でもないって感じ。原作好きな人にはバッチリだけど、そうでもない人には……ススメられないかな。キャラゲーとしてわかりやすすぎ。AVGもどきのフラグの立つ場所探しはファンなら耐えられるのでしょう。攻略本片手にプレイするのが基本?

『ブラックマトリクス』SS:ストーリーは良い。かなりがんばってるね。クリエイターを目指している人とかは、やっといた方がいいかな。キリスト教系の神と悪魔の概念を逆転させただけでコレくらい独特の世界が作り出せてしまう。ゲームシナリオ講座の教本に載りそうな感じ。けど、いかんせんシステムが悲しすぎ。長時間プレイするには落第ってところでしょうか。だって……このテのゲームとしてはすでに『Tオウガ』などの名作があるわけですよ(ストーリーの好き嫌いはともかく)。システム的にソレに近いモノを作っちゃったんだったら、確実にレベルアップさせないと。後発なんだから。錬り込み不足。これなら3Dにしなくても良かったんじゃない? って感じ……。御主人様出番なさ過ぎだし。

PS



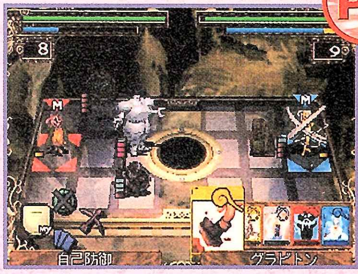
●どきどきポヤッチオ
◀村の人たちは全員ムチャでステキです。ホモじゃないし。

CREATOR DATA 企画、原案、CD●近藤敏信

発売元:キングレコード/発売日:発売中(9月10日)/価格:5,800円[税別]

DATA

PS



●エンドセクター
◀カード集めが楽しいです。強いカード欲しいなぁ。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:アスキー/発売日:発売中(9月23日)/価格:5,800円[税別]

DATA

PS



●封神演義
◀まとまってる一本。シナリオはよくある勧善懲悪モノ。

CREATOR DATA P●福気(フーチー) CD●岡崎武士

発売元:コーエー/発売日:発売中(9月10日)/価格:6,800円[税別]

DATA

SATURN



●スレイヤーズろいやる2
◀攻略本無しでやったら、ちと難しい。いやかなり……。

CREATOR DATA 原作●神坂一、あいらいずみるい

発売元:角川書店/ESP/発売日:発売中(9月3日)/価格:6,800円[税別]

DATA

RPGではこれがおススメ!

今回のおススメは『Blaze&Blade Busters』。今年1月に発売された『Blaze&Blade』のリニューアル版なワケだけど、システム的な部分がガラッと変わってるので、かなり違ったゲームのような気がする。とにかくプレイしやすいのがステキ。4人で仲良く冒険の旅に出かける。TRPGノリでお茶飲んだりお菓子とか食べながら楽しくプレイできれば最高! って感じでしょう。あ、でもお酒飲んじゃうとグチャグチャになって、グーでパンチとか出ちゃうので注意しましょう。

PS



●Blaze&Blade Busters
◀今回は武器だけでなくアイテムも増殖できます。詳しくはDPSで(宣伝)。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:T&Eソフト/発売日:発売中(9月23日)/価格:4,800円[税別]

DATA

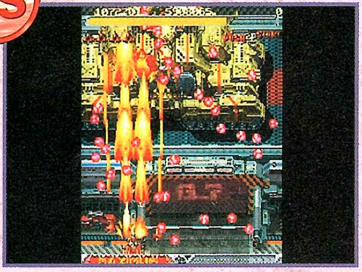
STG

レビュアー●城イドム●挑戦をテーマにゲームに燃える熱血ゲーマー。趣味は体力作り。

とにかく"撃って撃って撃ちまくる"のが快感のSTG。最近のお勧めソフトはどれ?

ストレス解消にはSTGが一番!

PS



●怒首領蜂

▶画面を埋め尽くさんばかりの敵弾が最大の見物なのだ。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:エス・ピーエス/発売日:発売中(9月10日)/価格:5,800円[税別]

DATA

PS SATURN



●カプコンジェネレーション 第1集~撃墜王の時代~

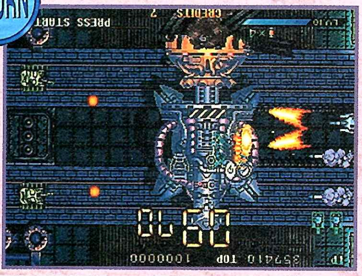
▶今や懐かしいゲーム画面。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:カプコン/発売日:発売中(8月27日)/価格:5,800円[税別] ※PS、SS共通

DATA

SATURN



●ガーディアンフォース

▶多彩な武器を駆使して、群がる敵を破壊しまくるべし。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:サクセス/発売日:発売中(8月6日)/価格:5,800円[税別]

DATA

ARCADE



●ストライカーズ1945 II

▶タメ撃ちと連射をうまく使いこなして攻略しよう。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:彩京/登場時期:稼働中

DATA

目玉作品はないけど粒ぞろい

格闘ACTがブームになって以来STGはイマイチ元気がないが、ここ最近も目玉と言えそうな作品の登場はなく、STGファンとしては少し寂しい。そうは言っても、合格水準をクリアしている作品はたくさん発売されているので、ここではそのいくつかを紹介していくことにしよう。

友達や家族とゲームで盛り上がりたい人なら、下のコラムで紹介している『ガンバァール』が注目株だ。丁寧に作られた作品なので、ガンSTGが好きな人になら安心して勧められる。ただ、ガンSTGというジャンルゆえに、プレイしていてあまり新鮮味が感じられないのも事実だ(特に前作『ガンバレット』をやり込んだ人には、パワーアップ不足に感じられるかも)。あと、ゲーム中に短いアクセスが頻繁に入るのも少し気になる。もっとも、それらは些細なことなので、ガンSTGファンならほとんど問題にはならないだろう。なお、コラムでも軽く触れたように、ガンSTGならではの楽しさは、ガンコンでないと十分に味わえないので、持っていない人はこの機会にガンコンを(できればふたつ!)そろえておこう。

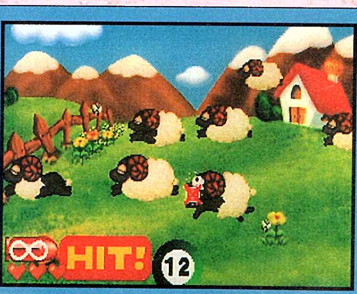
『怒首領蜂』はアーケードからの移植作。画面を埋め尽くすほど放たれる敵の弾が大迫力で、ガンガン撃ちまくる爽快感もすばらしい。上級者ならスコア稼ぎのパターン構築に熱中できるし、初心者が無限コンティニューとボムに頼ったプレイをするぶんにも十分楽しめる。でも「それなりにやり込むけど、命を賭けるほどにはアツくはならない」という中級者は、どっちつかずの印象を受けてしまうかも? ステージ数は少ないし、PSオリジナルのモード(タイムアタックを意識できるモードなど)がまったく用意されていないのも、もの足りない。なお、画面表示モードは文句なしの充実ぶりで、普通のテレビ専用タイプ、縦置きモニター専用タイプ、表示は縦置きモニターと同じだけど、普通のテレビでも遊べる(✚キー上でテレビ画面上の自機がちゃんと上に移動する)タイプと、3種類が用意されている。ちなみにPS版『首領蜂』ではテレビ専用タイプの画面表示で、自機の移動とともに不自然な上下方向のスクロールが見られたが、この欠点はバッチリ改良されているのでご安心を。

『カプコンジェネレーション第1集』は、懐かしの名作STGシリーズ『1942』('84)、『1943』('87)、『1943改』('88)が収録されたソフトだ(第4弾『1941』は未収録)。移植率は合格ラインだし、それぞれの作品の各種イラストや企画書が閲覧できるオマケモードまで用意されていて、シリーズのファンには涙モノだ。ただし、今プレイするとゲーム内容やグラフィックの古臭い印象が拭いきれないし、難易度も高めなため、このシリーズ初挑戦の人やSTG初心者には向かない。画面表示モードは普通のテレビ専用タイプ(普通サイズと、横長サイズの2種類がある)に加え、縦置きモニター専用タイプも用意されている。普通のテレビで縦置きモニター専用タイプをプレイする場合「✚キー上で自機が画面右に移動」となってしまい、プレイにはちょっと無理があるので注意しよう。

『ガーディアンフォース』もアーケードから移植されたSTGだ。自機の移動とは別に、ショットを放つ方向が360度自由に変えられるのが特徴で、場所によってスクロールする方向も変化したりと、なかなか個性的な作品に仕上げられている。アーケード版が登場してから数か月しか経っていないが、音楽やグラフィックが少々古臭くてパッとしないのが難点か。STGとして見てもそう斬新なところはないが、悪いデキではないので、毛色が変わったSTGを求めている人ならプレイするのも悪くないだろう。ちなみに、敵の攻撃も結構厳しいうえに、敵の出現パターンを覚え込まないと攻略はキツい。コンティニュー数も有限なので、STG初心者は覚悟しておくこと。

最後に紹介する『ストライカーズ1945 II』は、最近STGファンから評価の上がっている彩京の最新作。ショット(タメ撃ちあり)とボム系の武器、適度なすき間と個数で飛来してくる敵弾など、親しみやすいスタイルを踏襲しながら手堅く作られている。この作品ならではの突出した特徴が目につかないのは少々残念だが、完成度は高いので、見かけたらぜひプレイしてみよう。

PS



●ガンバァール

▶笑いを誘う、愉快なゲーム画面。家族みんなで楽しめる雰囲気がグーなのだ。

CREATOR DATA 公表せず

発売元:ナムコ/発売日:発売中(8月6日)/価格:5,800円[税別]

DATA

STGではこれがおススメ!

独自のノルマが設けられたステージがたくさん集められたガンSTG。気軽なプレイを楽しみたい初心者、気合を入れてプレイを極めようとする上級者など、どんな人でも楽しめるゲームスタイルは高く評価できる。ステージ数は多く、バラエティにも富んでいるので飽きにくい。ガンSTGに必要と思われるモードはひと通り用意されているし、2人同時対戦を始め、最大で8人までゲームに参加可能(交代制)なので、パーティ用のアイテムとしても重宝できる。プレイはもちろんガンコンで楽しむべき!

鉄板が1本、あとはお好みで！

『メタルギアソリッド』は確定

今回のラインナップは5本。でもこの中でやっぱり目立ってしまうのは『メタルギアソリッド』だったりします。個人的にお金出して買いましたし、ゲームファンならチェックしといて損はないと言い切れる1本ですね。

『ALIVE』：最近じゃ珍しい実写モノ。ゲームの進行中、画面に選択や指示が出て、それに合わせてキーを押していく、って内容です。要するに昔アーケードにあった『タイムギャル』や『ロードブラスター』とかのLDゲームですな。

CD３枚組という大容量を使っているだけあって、ビジュアルはこのテの実写モノの中では十分キレイな部類。物語は大企業の陰謀に巻き込まれていく女性を中心に、ガン＆カーアクションなどを交えて描いていく……みたいな感じで、ちょっとVシネマ系近未来サスペンス入ってますが、なかなか見せてくれます。演出面で、主人公の服が次のシーンに移った瞬間変わってたりするのは、まあご愛嬌ってトコでしょうが（笑）。ゲームのデキ自体は十分合格ラインなので、実写ゲームがとにかくキライだ！　もしくは反射神経に自信がない！　って人でなければOKでしょう。サスペンス好きの奥様ユーザーなんかにもオススメかも。

『トラップガンナー』：クォータービューの対戦専用ACT。といっても対戦格闘ではなくて、ひとつのフィールド内を対戦相手と追いかけっこしつつ、さまざまなトラップや遠近の直接攻撃を使って相手を倒すのが目的ッス。やることが多いせいか、プレイ当初は「忙しいゲーム……」という印象だったんスけど、トラップを組み合わせたコンボ、コマンド入力による敵トラップの解除などの戦略的なポイントを押さえられるようになると、ゲームがかなり面白くなります。つき合ってくれる友人がいる人なら、かなり長く遊べる１本になるんじゃないでしょうか。反面、気になった部分は、画面が上下２分割方式で、ちょっと見にくいトコロ。敵がどこにいるかをすぐに把握できるようになるには、多少慣れが必要になってくるかと思います。てなワケで、根気があって、ヒトが悪い（？）プレイヤーにオススメかな。

『ブルーブレイカーバースト　～微笑みを貴方と～』：３Ｄ格闘ACT。普通の対戦モードのほかに、長めのストーリーモードがついているって内容ですな。格闘部分をプレイした感想を正直に言うなら、『FIST』を改良した感じ。まあ、キャラ主体のゲームらしく、女の子キャラのポリゴンのモデリングは比較的良くできてるんですが、肝心の戦闘のテンポが全体にスローモーで、爽快感に欠ける印象を受けてしまうような……。会話時のアニメーションや、SDキャラを使ったドラマ仕立ての状況説明など、ストーリーモードの方はかなり工夫されていて良いだけに、そのぶん格闘シーンのアラが目立ってしまったのが残念なところですね。『ブルーブレイカー』本編の熱烈なファンなら、総合点で納得できるかな？

『アバラバーン』：３DタイプのACT+AVG。必要なアイテムを拾いながらマップを探索して、各面のボスを倒していくステージクリア形式ッス。で、プレイしての感想ですが、キャラのモデリングやデモシーンはイイ線いってるんですが、操作にちょいと引っかかる部分を感じてしまいました。というのも、このゲームでは左右への振り向きがＬＲキーに設定されてるんですが、このおかげで移動時の方向転換が若干モタついてしまう感じがするんですわ。オプションのキー操作設定で、攻撃関連のボタンだけでなく、移動操作も変更できるようにしておいてもらえれば、特に問題なかったんスけどね。逆にいえばそこだけが惜しい。まあ、各ステージの全体マップを最初から見ることができるのと、敵が比較的弱いせいで、全体的な難度は低く感じたので、操作に違和感をおぼえる人でなければけっこう楽しめるハズ。ストーリーも多少単調ながら８つ用意されてるし、ゲーム自体のボリュームには不満は出ないでしょ。

……てなとこッスか。今回は『メタルギアソリッド』が別格のデキで、ほかのタイトルは、どうしても印象が薄い感じがしちゃいました。東京ゲームショウ・秋を控えて、今は各メーカーとも仕込みの時期なんで、仕方ないのかもしれませんね。ま、秋冬の新作は充実しそうだし、それまで『メタルギア』をしゃぶりつくすのが吉ですかね。

ACTではこれがおススメ！

掛け値なしで今回のイチ推し！　コナミが誇る名プロデューサー、小島秀夫監督率いるチームが総力をあげて作ってるんだから、悪いものなんてデキるハズがないでしょ。シナリオや全体の雰囲気、実在する銃器をはじめとしたアイテム、登場キャラの性格など、すべての要素がアクション映画的でイカしてます。読み込みや操作レスポンスなどのシステム面も、ほぼ不満なし。「中学生以上の男子なら、とりあえず買っとけ！」てな内容です。あ、いや、もちろん女の子でもOKですよ。

PS



●メタルギア ソリッド
▼MSX等で出た前作同様、単身での潜入工作がテーマ。難度はそれなりに高めかな。

CREATOR DATA P、D、GD、SW、企画●小島秀夫

DATA
発売元：コナミ／発売日：発売中（９月３日）／価格：5,800円［税別］

PS



●ALIVE
▼ストーリーは個人的に好き。プレイには記憶力が必要です。

CREATOR DATA D●鹿島勤　M●長嶌寛幸

DATA
発売元：ゼネラルエンタテイメント／発売日：発売中（８月６日）／価格：6,800円［税別］

PS



●トラップガンナー
▼『スパイVSスパイ』とはだいぶ違うんだな、これが。

CREATOR DATA 公表せず

DATA
発売元：アトラス／発売日：発売中８月６日／価格：5,800円［税別］

PS



●ブルーブレイカーバースト ～微笑みを貴方と～
▼ファンなら文句なしにOK。

CREATOR DATA 公表せず

DATA
発売元：ヒューマン／発売日：発売中（９月10日）／価格：5,800円［税別］

PS



●アバラバーン
▼全体に淡白な作り。のんびり遊ぶのに向いてるかも。

CREATOR DATA 公表せず

DATA
発売元：タカラ／発売日：発売中（８月20日）／価格：5,800円［税別］

第6回 電撃ゲーム3大賞

◆主催:株式会社メディアワークス

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円



Illustration／Yu Kinutani

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、
イラストでまだ見ぬきみ
の創造力を募集中!
メディアを超えた感性を
今こそ
世界にはばたかせよう!

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーのみでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:安田 均(作家)、深沢美潮(作家)、広井王子(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

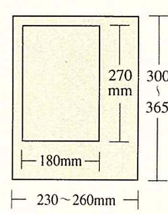
●**応募資格**:不問。
ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:天野喜孝(イラストレーター)、出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)、衣谷 遊(漫画家)、宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り…1998年 7月10日(通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉)
第2回締め切り…1998年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉)
第3回締め切り…1999年1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉)
最終締め切り……1999年4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員(敬称略)**:永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:吉富昭仁／第2回予選:ビトウゴウ／第3回予選:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●**あて先** 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス『第6回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り** **1999年4月10日(土)**(当日消印有効)

●**発表**:
●1999年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃NINTENDO64』『月刊電撃コミックガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃SEGASATURN』『電撃王』『電撃B-magazine』『コミック電撃大王』
●メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

ゲーム業界を目指すキミに贈るゲームスクール・データマガジン

11 月号 1998

November

電撃王

DENGEKI-OH



アイマックスアカデミー
アミューズメントメディア総合学院
コナミコンピュータエンタテインメントスクール
総合学園ヒューマン・アカデミー
デジタルエンタテインメントアカデミー
東京ネットウェイブ
バンタン電脳情報学院
ヒューマンクリエイティブスクール
代々木アニメーション学院
ECCコンピュータ専門学校
大阪アニメーションスクール
太田情報商科専門学校
デジタル東京専門学校
東京アニメーター学院
東京ゲームデザイナー学院
東京工業専門学校
トライデントコンピュータ専門学校
日本ゲームソフト学院
日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校

CHECK IT NOW!!

GAME SCHOOL

クリエイターへの近道
電撃王オススメ
ゲームスクール9校
最新情報

ゲームスクール特集
ゲーム業界で仕事がしたい！

人気NO.1職種「企画」になろう!!

◆なりたいのは、やっぱり「企画」。これが憧れの「企画」への最短ルートだ
◆あなたは、企画に向いている？向いてない？電撃王式企画適性診断チャート
◆プログラムの知識は必要なの？「企画」になるために必要な能力を探る
◆第一線で活躍する企画者が語る、「企画という仕事」

ゲームスクールカタログ

全19校の最新データを掲載

CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

ゲーム会社のノウハウとスピリットを存分に発揮する

ヒューマンクリエイティブスクール



21世紀のインフラとしてゲーム分野のネットワーク環境にいち早く取り組み、将来に向けた新技術を学べる学習環境を備えたヒューマンクリエイティブスクール（以下HCS）。長い歴史と実績がプロへのステップをサポートする。

OUT LINE 学生の能力を最大限に引き出す教育環境

ゲーム作りの楽しさだけでなく、厳しさも習得できる〝作りのスピリット〟が根づくヒューマンクリエイティブスクール。母体がゲーム会社だけあって、ゲームの開発ノウハウや業界最新情報など学生たちに与えられるものも大きい。開発経験のある20名の常勤講師陣が実践的なアドバイスを行ったり、放課後は教室を開放し、自由に機材を使用できるなど、学生のヤル気を満たせる環境、体制を整えている。豊富なノウハウを備えているHCSだが、ただノウハウを詰め込むだけではない。「自学・自育・自創」の教育理念のもと、学生自らの行動によって、多くの知識を吸収させ、学生本来の能力を最大限引き出す教育をしている。そのための設備環境も万全。これからのゲームの主軸となるネットワークゲームの最新開発環境も完備している。



▲学生ひとりひとりに開発機器が割り当てられている。この学習環境の良さも、同校の自慢のひとつ。



▲学生の自主性が問われる共同作業。これらの経験が就職後の制作現場でも役立つことになる。

授業 学生たちの共同作業で完成させる卒業制作

社会に出て、即戦力となれる人材育成を目指す同校が、特に力を入れているのが卒業制作だ。1年次のうちは、各課程ともゲームを作る基礎をマスターするため、課題などを通して個人制作を中心に学習していく。

卒業制作は2年次の1年間をかけて、グループでの共同作業でひとつの作品を制作する。共同制作を経ることで制作・行程管理・人事統括など、実際のゲーム制作の流れを経験できるのだ。制作した作品は、卒業制作発表会で発表される。この時、出展されるのは多くの制作チームの中から選ばれた、特に優秀な作品だけだ。今年度は、誌面に登場している三輪くんたちのチーム「PAGE of PENTACLES」をはじめとした約30チームが、晴れの舞台となる発表会を目指して制作中。今回も優秀な作品が発表されそうだ。

COURCE

- ●マルチメディアエンタテインメント課程 **2年**
  - ●プログラムコース
  - ●グラフィックスコース
- ●マルチメディア3Dグラフィックス課程 **2年**
- ●ネットワークゲーム課程 **2年** NEW
- ●ゲーム制作研究課程 **3年次選択**

カリキュラム

マルチメディアエンタテインメント課程では1年次後期にプログラムコースかグラフィックスコースを選択。また、全コースとも2年間の課程修了後、さらに1年間学べるゲーム制作研究課程を選択することができる。卒業制作も全コースのカリキュラムに組み込まれている。

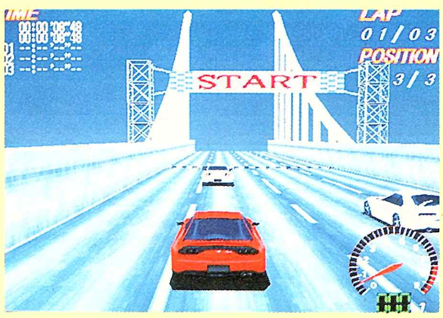
学費

2年制課程の料金はすべて以下の通り。教材費には、市販およびオリジナルのソフトウェア代金も含まれている。下記は、2年制課程全コースの場合だ。

入学金	250,000円
授業料	600,000円
実習費	200,000円
教材費	300,000円
合計	**1,350,000円**

Check Point! 情報時代に対応した新しいゲーム作りの技術を学べるネットワークゲーム課程

ネットワークゲームが普及しつつある現在、ゲームクリエイターにもネットワークの知識が要求される時代となった。同校でも数年前からネットワーク環境を整え、蓄積されたノウハウをカリキュラムに取り入れている。それが99年度開講するネットワークゲーム課程だ。本コースでは1年次にネットワークの仕組みや構築、ネットワークゲームプログラミングを修得。2年次はプログラムの実習を中心にネットワークゲーム制作を実践していく。ネットワークとゲーム、両方の知識を身につけることが就職に有利なのはもちろん、情報時代を担うクリエイターとしての証でもあるのだ。



▲LANからインターネットまで、あらゆるネットワーク技術を習得し、ゲームを制作していく。



学校説明会

体験授業では初心者でもC言語や3Dポリゴンを使い、オリジナル作品が作れる。また、学生の作品をプレイすることもできる。資料は無料で送付しているので下記の問い合わせ先まで。
●東京説明会　日程：10／18(日)、11／14(土)、12／13(日)、1／24(日)、2／14(日)、3／7(日)※AM10：30スタート、予約不要。

インターネット

URL http://www.human.co.jp/
ホームページでは、学校の説明や説明会情報などを掲載しているのでアクセスしてみよう。質問や資料請求もオンラインで受け付けているのでとても便利だ。

就職 長い歴史に裏付けられたゲーム業界とのパイプライン

HCSは、過去8年にわたって培われた業界とのパイプラインを持っており、就職に関する豊富なデータもそろっている。これを活かし、学生が望む企業に効率良く就職活動できるように、合同企業説明会をはじめ、面接の受け方や提出作品の指導など、就職活動全体をサポート。卒業制作作品も、学生が有効に利用すれば、就職活動を有利に進める武器となり得るのだ。

HCSの学生への細かなサポートは、以下に示した有力メーカーへの就職に結びついている。

主な就職先

㈱アスキー、㈱アトラス、㈱カネコ、㈱カプコン、㈱ゲームフリーク、㈱工画堂スタジオ、㈱ココナッツジャパンエンターテイメント、コナミ㈱、サミー㈱、㈱スクウェア、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱タイトー、㈱ティーアンドイーソフト、テクモ㈱、データイースト㈱、㈱ナムコ、㈱日本テレネット、日本物産㈱、㈱バンダイ、㈱バンプレスト、ヒューマン㈱ほかゲーム、マルチメディア関連多数。

先生に直!!



3D課程常勤講師
塚本尊久先生

卒業制作は、学生主体で進行していきます。学生自身でチームを編成し、チーム内で企画から制作までを行います。現在、30チームあるなかで、全体的な作品傾向としては、3Dがメインです。3Dムービーを取り入れた本格的なものも揃っています。なかでも三輪くんたちの3D対戦ACTはかなり良いできです。キャラクターの動きも緻密だし、システム面のアイデアも光ってます。

学生の作品



▲昨年度の卒業制作最優秀作品。「作りのスピリット」と高い技術が、作品にこだわりを生む。

問い合わせ先

〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
☎0120-37-9898



学生に直!!



マルチメディアエンタテインメント課程プログラムコース
三輪紀仁くん

就職を考えて大手企業への就職実績が多いHCSを選びました。体験入学時の講師の方の対応も好印象でしたね。卒業制作は、去年の作品を見るとレベルが高いです。チーム内ではサブプログラマを担当しています。チーム制作で難しいのは仕様の統一やデータの受け渡しです。こうした苦労は実際にチーム制作を行わないと経験できません。それだけに就職後に役立つでしょう。



マルチメディアエンタテインメント課程プログラムコース
日下部健一くん

自分が入学を決めた理由も、講師の方々の対応の良さですね。チーム内では企画とメインプログラマを担当しています。人数が多いので、やはりデータフォーマットの統一に苦労しましたね。今は3D対戦ACTを制作しています。最終的には通信対戦や画面分割による対戦も盛り込むつもりです。日々の学習には、常にやる気を持つことが大切ですよ。



マルチメディア3Dグラフィックス課程
柴田裕介くん

3校ほど体験入学をしてみて、HCSが自分にいちばん合っていると思い、入学しました。迷ったときは体験入学をしてみるといいですね。チームではグラフィック担当です。ほかに7人ほどいるので、キャラの統一やアニメーションの統一に苦労しています。ほかのチームの作品を見ると、センスの良い人が多いですよね。そのなかで自分のセンスに磨きをかけ、切磋琢磨していきたいです。

ゲーム業界からの要望を反映させた密度の高い教育スタイル

デジタルエンタテインメントアカデミー



急速な進化を続けるゲーム業界のニーズに素早く応えるべく、授業内容は“今、業界で求められている技術、知識を得ること”に重点を置いている。業界と直結した教育が、次世代における真の開発者を育て上げるのだ。

COURSE

●ゲームクリエイター養成科 2年
- ●プログラムエキスパートコース
- ●グラフィックデザインコース

★マスターコース 上記コース修了者1年

カリキュラム

1年次はゲーム制作全般の学習を行い、2年次からの専門を学ぶ土台を築く。1年次後半には生徒個々の能力や適正により、個別指導も行われる。2年次では専門分野に分かれての授業を受け、チームごとのゲーム制作に入る。その後、希望者はマスターコースへの進学も可能だ。

学費

下記は1年次にかかる費用。教育ローンや新聞奨学生などの制度も設けられている。また、遠距離から通学する生徒のために、学生会館やアパート紹介などのバックアップもある。

入学金	250,000円
実習費	300,000円
授業料	600,000円
教材費	250,000円
文具費	25,000円
学生総合補償制度保険料	10,000円
合計	1,435,000円

OUTLINE 基礎知識から応用、実践まで業界と密着した指導が魅力

長く続く不況で、学生にとっても就職難が深刻な悩みだが、ゲーム業界だけは慢性的な人材不足に悩まされている。正確に言えば、高度な知識と技術を持ち、現場ですぐに活躍できる人材が不足しているのだ。目まぐるしく進化していく技術は、独学で学ぶには難しい。しかも、日々変化する業界のニーズにも着実に応えていかなければならないのが、今後のクリエイターにとっての大きな課題だ。

産学協同体制をいち早く採り入れたデジタルエンタテインメントアカデミーでは、アスキーやソニー、セガ、任天堂など、有力ハード＆ソフトメーカー20社がバックアップしているため、業界の変化を素早く察知した教育を可能としている。もちろん、この体制を活かしたイベントも多く、現在、第一線で活躍するクリエイターによる特別講義やセミナーはもちろんのこと、発売前のソフトに触れるチャンスのモニタリングセミナーなど、企業と学校の距離が近いだけにできうる学習がめじろ押しだ。また、今年6月からはOS「Windows98」で話題のマイクロソフトも資本参加しており、より時代のニーズにあった授業が展開するものと思われる。



▲1年次は“基礎固め”を目的とするため、プログラム志望の生徒もデッサンを学び、デザインを理解する。

授業 マスターコースでより高度な技術を修得

現在、1本のゲームを制作するためには多くの人間の力が必要だ。それだけに、専門分野以外の知識や、ゲーム制作の全体の流れを知っておかなければならない。同校では、最初の1年間で専門分野を学ぶとともに、グラフィックや企画など、総合的な知識をバランス良く学ぶカリキュラムを組んでいる。2年次になると、プログラム、グラフィックそれぞれの専門知識を学ぶという仕組みだ。

また、学んだ知識をどんどん実践に活かすということで、早ければ入学2～3か月後から4～5人でチームを組み、ゲーム制作に携わる。



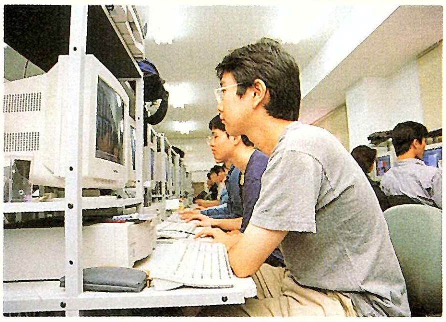
▲講義中は講師が生徒を個別に見て回り、アドバイスをしていく。生徒側も疑問点があれば積極的に質問できる。

先生に直!!



プログラム担当
根本雅彦先生

最近の生徒に感じるのは、個人でプログラムを作って遊ぶ環境がないために、実体験がないんですよね。でも、当校ではごく一般的なプログラムを基礎から教えますから、1年次の夏休み前までには、プログラムを書けるぐらいになります。プログラマの必須条件は、「小さなことを積み重ねる」に尽きます。最初は形で見えなくても、ある時突然動き出すのが、プログラムの面白さですよ。



▲プログラムエキスパートコースでは、C言語ベースのDIRECT-Xを使用したプログラミング技術を学ぶ。

授業やゲーム制作に使われる機材はWindows、Macintosh、プレイステーション用開発キット"ネットやろうぜ"スタータキットなどが完備されており、実際の現場と近い環境で作業できる。2年次の学習を終えた後、さらに1年間学べるマスターコースでは、作品制作をメインとした、より高度で実践的な学習が主となっている。

就職 産学協同体制が就職を強力バックアップ

業界が求める人材には高度な技術、専門知識はもちろん、企画力やアイデアなどの魅力に加え、挨拶をはじめとした基本的な常識も強く要求されている。これに対応し、同校では1年次から、プレゼンテーションやビジネスマナーを学ぶ授業を積極的に採り入れている。また、産学協同体制の利点をフルに活かし、同校に各企業が訪れ、頻繁に会社説明会が行われている。生徒は細かな質疑応答により、企業が真に求めている人材や業界内の動きなどを肌で感じ取るというわけだ。また、生徒の作品を発表する制作発表会も、培った力を企業にアピールするという、就職に繋がる絶好の好機となっている。

Check Point! 1年次から積極的に採り入れられている中身の濃い就職指導

同校は、クリエイターを専門職として考え、技術を修得する職業訓練校とでもいうべき、徹底的な現場教育を細部にまで行き渡らせている。メーカーでのアルバイトも奨励しており、在学中から学生が業界との接点を持つように努めている。また、同校の学長自らが応対する模擬面接も1年次の5月に行われ、早期からの就職意識を高めることに役立っている。授業の合い間に盛り込まれた"就職へのステップ"は、生徒に確実な自信を与えているのだ。



◀学長との面接を通して、自分の進路を決めていく大切な時間だ。

◆制作発表会
自分が作った作品を企業の方に、こと細かく批評してもらう。ここで就職への道が拓く可能性も高い。

◆会社説明会
各企業が同校を訪れ、業務についての説明、質疑応答などを行う。産学協同体制のメリットのひとつだ。

◆学長面接
どの企業でどの分野に進みたいかなど、学長の細かく丁寧な質疑応答を通して、自らの進路を考えていく。

◆プレゼンテーションへのアドバイス
授業中に大勢の人の前で自分の考えを発表し、プレゼンテーションの能力を養う。

学生の作品



▲チーム「お茶の間どらやき極楽隊」による、面クリア型ACT『NON STOP』。

出資会社

OS マイクロソフト

ソフト: ハドソン タイトー バンプレスト テクモ T&Eソフト ナムコ コーエー マイクロキャビン コンパイル スクウェア アトラス エニックス カプコン コナミ

出版: アスキー メディアワークス

ハード: セガ ソニー 任天堂

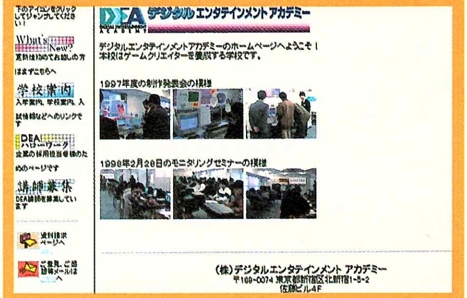
学校説明会

10/18(日)、11/15(日)、12/6(日)の14:00〜16:00に開催される。モニタリングセミナーでは10/18『サウザンドアームズ』(PS・アトラス)、11/8『ゲッターラブ』(N64・ハドソン)の作品がプレイできる。高校生以上なら参加が可能。事前に下記の電話番号で要予約。

インターネット

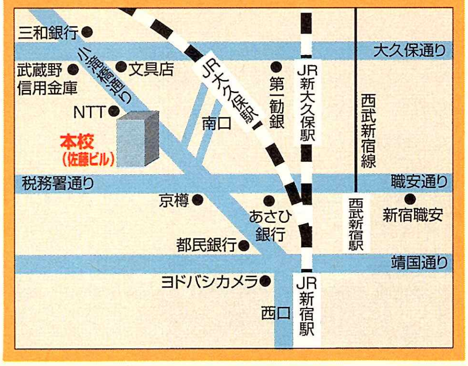
URL http://www.d-e-a.co.jp/

入学選考の説明をはじめ、今後行われるモニタリングセミナーの内容や、説明会の案内などが掲載されている。また、オンラインでの資料請求も可能だ。

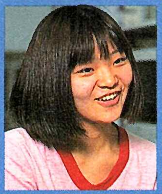


問い合わせ先

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2
佐藤ビル4F
☎03-5330-2870



学生に直!!



ゲームクリエイター養成科
高木未央さん

中学生の頃からゲームについて学びたいと思っていました。デザインがやりたかったんですけど、プログラムも少しやってみたいと思っていて。そういう点では、この学校は1年次に総合的なことを学べるのでいいと思います。私は学校に入ってからパソコンを買いましたが、やはりその前から慣れていたほうがいいですね。でも、わからないことがあれば、学校には詳しい人がいるし、刺激も受けますよ。



プログラムコース
大園祐示くん

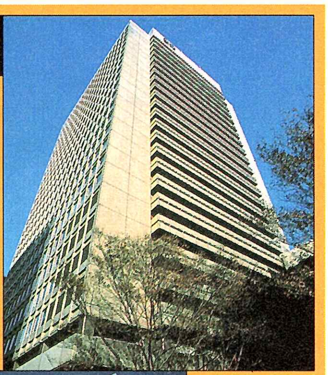
入学前に、プログラムは独学で8年ほどやっていたので多少の知識はありましたが、他にもいろいろ覚えたかったので、当校に入学しました。モニタリングセミナーで多くのゲームに触れるので、刺激されますよね。今まで考えたことのなかったやり方などが見られて、勉強になります。今後は企画もやってみたいけど、やはり基本はプログラム。就職して、働く過程で、また多くのことを学びたいですね。

CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

充実した設備と実践的な授業で即戦力となる人材を育成

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

ヒットタイトルを次々と生み出している有名ゲームメーカー、コナミが全面的にバックアップしているゲーム制作者養成スクール。卒業後はコナミに入社できることもあり、平成9年開校以来、入学希望者は後を絶たない。


東京本校


神戸本校

COURSE

- ●KCEスクール 予備校 1年
- ●KCEスクール 本校 1年
- ●KCEスクール 実践校 1年
- ●3DCGコース 1年 NEW

カリキュラム

本校からの入学が可能だが、入学試験がある。予備校は、総合適性検査のみで経験不問。初心者は、まず予備校に入学して基礎的な技術を身につけてから本校に進学というコースをとろう。

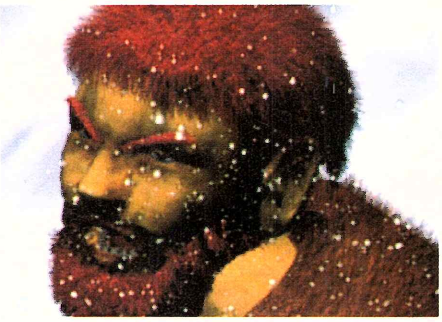
学費

下の表は、本校のもので、3コース共通となっている。このほか、教科書代として約3万円かかる。また、予備校から入学した場合、入学金が免除される。

入学金	300,000円
授業料	900,000円
設備費	300,000円
合計	1,500,000円

OUTLINE 経験不問の予備校、経験者対象の本校、現場で学ぶ実践校

コナミコンピュータエンタテイメントスクールは、予備校、本校、実践校の3つに分かれている。設置コースは、3校とも共通でプログラムコース、映像デザインコース、音響サウンドコースの3つ。平成11年度からは、3Dグラフィック制作を専門的に学ぶ3DCGコースが新たに設立される。予備校は、ゲーム制作の知識がまったくない初心者でも入学でき、授業も基礎的な科目が中心。その次のステップにあたる本校は、ゲーム制作の知識をある程度持つ学生を前提とした授業を行っている。予備校で学んだ後に選考を受け、本校に入学することも、本校から入学することも可能だ。本校での教育を修了した後は、実践校に進学する。実践校では実践校が併設された、各地のコナミ開発会社に教育配置され、実際のゲーム開発に携わりながら知識と技術力を磨き上げていくというもの。事実、実践校生には、超人気ACT『メタルギア ソリッド』の開発に参加している学生もいるぐらいだ。このステップを踏んだうえで、コナミ開発者としての技術力があると認められれば、無事卒業となり、晴れてコナミに入社できることになる。


▲「Softimage Students Awards'97」で入賞した本校生作品「HEART」のワンシーン。

授業 コナミの技術に直に触れるハイレベルな授業内容が魅力

本校は昼間部のみとなり、密度の濃い授業が行われる。授業は、コナミでゲーム開発経験を持つ専任講師、そして現役のコナミのゲームクリエイターが担当する。ゲーム制作に欠かせない知識や技術を学ぶとともに、作品制作を通して実力をアップさせていく。使用機材も、実際の開発現場で使用されているものをひとり1台用意しており、非常に恵まれた環境で学習することができるのだ。

また、本スクールは、多くのゲーム制作現場で使用されているマイクロソフト社製グラフィックソフト「Softimage 3D」のアカデミック


▲本校では、ひとり1台のブースが用意されており、ゆったりとしたスペースで制作に打ち込むことができる。

Check Point! 初心者も安心! 基礎から学べる予備校

卒業すればコナミに入社できるとあって、本校の人気は非常に高い。それだけ入学希望者のレベルも高く、狭き門となっている。しかし、予備校はまったくの初心者も入学可能。もちろんコンピュータの基礎からきっちりと学ぶことができる。映像デザイン基礎コースでは、デッサンなどの基礎画力を高めるカリキュラムも用意されている。経験がなくても、ゲームクリエイターになりたいという強い意志があれば、まずは予備校で学んでみよう。



▲予備校は東京と神戸にある。夜間部もあり、大学生、社会人などにも門戸を開いている。

パートナーでもある。このソフトを使用した作品を対象とした、「Softimage Students Awards'97」(マイクロソフト社ソフトイマージビジネスグループ主催)で、本校生が課外活動として短期間で作り上げた作品が入賞するなど、確実に実績をあげている。

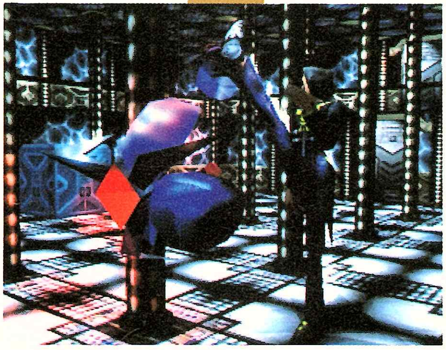
授業内容はかなりハードで課題も多い。プログラムコースではゲームプログラミングに関する講義や演習が中心。映像デザインコースは、作品制作のほか、デッサンや演出法など、デザイナーとして必要な技術を学ぶ。音響サウンドコースは、ムービーへの曲や効果音付けからポピュラーアレンジなどのほか、レコーディングエンジニア、プロデューサーとしてのテクニックといった授業も行われている。

また、授業とは別にいくつかの研究室が設けられており、希望する学生は選考のうえ、参加できる。本校の学生だけでなく、予備校の学生も参加可能だ。そこではコナミで使用されている開発ツールを使用してのゲーム制作など、実践的な研究が行われている。研究室で制作されたゲームを商品化することもあるそうだ。

▼音響サウンドコース(本校)での、プロ用機材を使った実習風景。



学生の作品


▲入学半年後の学生が「Softimage」を使用して、授業課題として制作したムービーのワンカット。

就職 実践校卒業後はコナミへ入社 短期卒業・就職も可能

実践校で実際のゲーム開発に参加しながら技術力を高め、コナミ開発者採用基準に達したと認められれば、コナミへ無試験で入社することができる。卒業審査は毎月行われているので、優秀であれば、標準期間の1年を待たずに卒業、入社することも可能だ。今年は、すでに10数名の学生が標準期間前に卒業し、現場で活躍している。予備校、本校についても、成績優秀者は早期進学できる制度を取り入れている。

また、平成11年度からは、コナミ以外のゲームメーカーに就職を希望する学生に対する就職指導も行われることとなった。プロレベルのゲーム制作技術はもちろん、競争意識を持ったプロとしての心構えもしっかりと身につけることができるので、ほかのメーカーでも高い評価を受けることができるだろう。

先生に直!!



マルチメディア第1研究室 室長
辻本英之先生

ゲーム制作現場で、使用したことのない機材の使い方を改めて覚えなければならない、ということにならないよう、現場で使用している機材やソフトを使用しています。予備校を開校して半年あまりですが、まったく経験がなかった学生も、入学後、どんどん実力が伸びてきますね。ゲームが好き、という気持ちプラス、プロとしてやっていく気構えがあれば経験は関係ありません。

学生に直!!



東京本校 映像デザインコース
沖野 強くん

入学前は、デザイン系の専門学校に行っていたのですが、ゲーム制作をやりたいと思って、このスクールに入学しました。有名なゲームを開発した方が講師として授業を行うのが魅力です。授業のレベルも高いし、宿題も多いので大変です。でも、いいものを作ろうと思ったら、それだけ時間がかかりますから。将来は、ユーザーに感動を与えるようなグラフィックを作りたいですね。

学校説明会

毎週金曜日、午後6時から東京・神戸で学校説明会を開催。参加希望者は事前に電話、または電子メールでKCEスクール入試事務局へ申し込みが必要。

インターネット

URL http://www.konami.co.jp/school/kcehomepage/index.html

KCEスクールの詳しい学校案内や、最新情報が掲載されている。また、ホームページで入学願書、資料請求を受け付けている。



問い合わせ先

※入学に関しての問い合わせは入試事務局へ

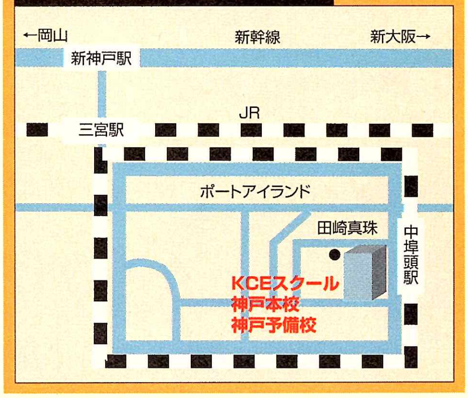
■東京本校・東京予備校
〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30
KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573

■神戸本校・神戸予備校
〒650-0040 兵庫県神戸市中央区港島中町7-3-2 ☎078-303-2888

東京本校・東京予備校



神戸本校・神戸予備校



CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

プロフェッショナル育成のための徹底したシステムを実現

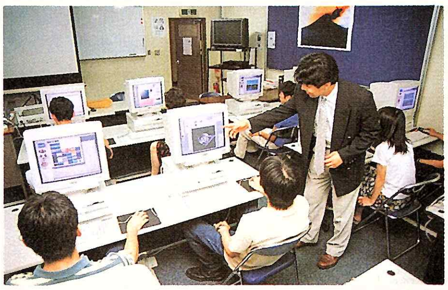
東京ネットウエイブ



平成9年に設立された東京ネットウエイブ。業界と共同でプロ養成機関を設置しているほか、業界関係者を招いてのコンテストなど、学生のプロデビューを強力に支援する独自のシステムが魅力だ。

OUT LINE ビジネスとクリエイティブの融合を目指す新進校

東京ネットウエイブは東京スクールオブビジネス千駄ヶ谷専門学校を前身とし、平成９年４月に設立された新進校。その基本方針は「ビジネスとクリエイティブの融合」であり、クリエイティビティを現場で最大限に活かすことのできる人材育成を目指している。その目標実現に向け、今年５月には、業界が必要とする人材を業界と共同で育成することを目的とした研究機関「ＥＲＰ（Entertainment Research Park）原宿研究所」を設置。「ハイパーメディアクリエイター」高城剛氏率いるフューチャーパイレーツ株式会社など業界から講師を招き、実際の業務を題材にした授業を行うことで、高度な技術力はもちろん、企画力、プロモーション能力までを養うことができる。さらにＥＲＰでは学生個人のスキルアップに止まらず、そこで得た経験、能力を就職に活かせる環境を整備するため、ゲーム、映像など各分野でレーベルを開設予定。業界と直結して学生のプロデビューを全面的に支援する体制作りを行っている。



▲総合的にゲームビジネスを学べるカリキュラム。実践はもちろん、理論もおろそかにはしない。

授業 基礎プラス実践。最先端技術を2年でマスター

ゲーム企画専攻はプロモーション、マーケティング戦略など、ゲーム制作の一連の流れをつかみとるための授業が中心。ゲームプロデュース専攻ではプログラムやキャラクターデザイン、

COURSE

- ●ゲームビジネス科 2年
  - ●ゲームプロデュース専攻
  - ●ゲーム企画専攻
- ●コミュニケーションビジネス科 2年
  - ●インターネットビジネス専攻
  - ●デジタル出版・編集専攻
- ●クリエイティブビジネス科 2年
  - ●総合デジタルビジネス専攻
  - ●CG・アニメーションビジネス専攻
  - ●CGデザインビジネス専攻
  - ●アニメプロデュース専攻
- ●メディアビジネス科 2年
  - ●デジタルサウンドビジネス専攻

カリキュラム

１年次にMachintosh、アプリケーションソフトの操作など基本を学び、２年次は作品制作が中心。マーケティングなどゲームビジネス全体を学ぶことができる授業も充実している。

Check Point! 「ERP」&「クリエイティブアワード」がプロへの道を拓く!!

東京ネットウエイブの最大の魅力が、学生のプロデビューを強力に推進するふたつの柱。そのひとつが、プロ養成のための研究機関「ＥＲＰ」だ。ここでは第一線のクリエイターとのコラボレーションを通じて、プロの仕事を体験。即戦力を養える。もちろん、優秀な学生は就職の推薦を受けられるし、さらにはＥＲＰ内のゲームレーベルを通じて実際に作品を発表したりと、プロデビューに直結したシステムになっている。



▲ＥＲＰの所長を務めるのは、あの高城剛氏。

プロデビューを支援してくれるもうひとつの柱が、「クリエイティブアワード」。これは全国21校の学生を対象に、ゲーム、映像などあらゆるジャンルの作品を募集。予選を勝ち上がった優秀作品の中から各部門賞、グランプリを選出するというもの。会場となる有明コロシアムには多数の有名クリエイターが審査員として参加。人気企業も数多く招待され、受賞作品に限らず会場で直接スカウトが行われる。そのため、即デビューなんてことも大いに考えられるのだ。



▶この扉の向こうに、プロフェッショナルへの道が続いている。

これがプロへの方程式!!

東京ネットウエイブ／東京ビジュアルアーツ／東京デザイナー学院 → ERP（原宿研究所） → プロの仕事を体験 → プロとして活躍!!

東京ネットウエイブ／東京ビジュアルアーツ／東京デザイナー学院 → クリエイティブアワード → プロとして活躍!!

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか？
（希望する項目に〇をつけて下さい）

東京校を希望する	
大阪校を希望する	
東京校も大阪校も両方考えている	

2. 本科（東京・大阪）実践夜間専科（東京）のうち、希望の学科に〇をつけて下さい（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

		学科名
東京校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		ゲームグラフィックコース
		ゲームクリエイター研究科
		CGアーティスト科　CG映像コース
		CGデザインコース
		マルチメディアコース
		声優タレント科
		アニメーター科
		コミック科
		ノベルスライター科
大阪校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		CGアーティスト科
		声優タレント科
		コミック科
		ノベルスライター科
実践夜間専科（東京校のみ開講）		ゲームクリエイター専科
		ゲーム企画プロデュース専科
		CGアーティスト専科
		声優タレント専科
		ヴォーカルタレント専科
		アニメーター専科
		アニメーション演出シナリオ専科
		コミック専科
		ファンタジーイラスト専科
		ノベルス専科

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書をお送りします。（記入できる項目のみで結構です。）

現住所	〒　都道府県		
氏名	男　女　才	TEL	（　　）
出身高校		在学生　学年	既卒生　年卒
志望学科			

〈キリトリ〉

COMPUTER 恋LAND 夢LAND
東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720
[東京校・横浜校・大宮校]　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

〈姉妹校〉人気沸騰!!
大阪ゲームデザイナー学院 〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6 ☎06-882-4980(代)
名古屋ゲームデザイナー学院 〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26 ☎052-452-5901(代)

〈キリトリ〉

〈キリトリ〉

郵便はがき

150-8790

料金受取人払
渋谷局承認
1521
差出有効期間
平成12年4月
23日まで有効
切手不要

171

東京都渋谷区神宮前1-6-1
原宿パレフランスビル5F
学校法人　東京学園
資料請求センター行

4981008

現住所	〒	TEL	市外局番(　　)　－
氏名	フリガナ		男　女
高校名	立　高校　年・既卒		

※住所・氏名は楷書でわかりやすくご記入ください。

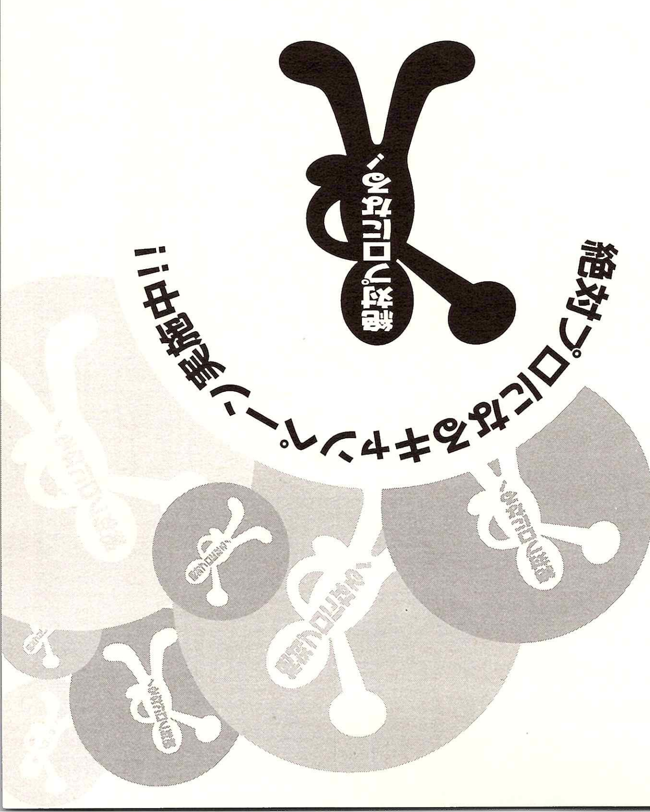
※希望の学校を〇で囲んでください。

a. 東京デザイナー学院
b. 東京ビジュアルアーツ
c. 東京ネットウエイブ
d. 札幌デザイナー学院
e. 大阪デザイナー専門学校
f. ビジュアルアーツ専門学校 大阪
g. 東京デザイナー学院名古屋校
h. 名古屋ビジュアルアーツ
i. 九州デザイナー学院
j. 九州ビジュアルアーツ

※全て各都道府県認可の専修学校

〈キリトリ〉

願書受付中!!



〈キリトリ〉

資料請求ハガキ（無料）

希望の専攻分野に○をつけてください。(複数可)

☐ゲーム ☐CG ☐映像 ☐インターネット
☐アニメ ☐DTP ☐音響 ☐その他（ ）

Q1 本校のことを何で知りましたか？

a. 進学情報誌 b. 学校説明会 c. 進学相談会 d. テレビCM
e. ラジオCM f. ポスター・看板 g. 新聞広告 h. 雑誌広告
i. その他（ ）

Q2 本校のどこに興味がありますか？（複数回答可）

a.☐ 就職指導・実績 b.☐資格実績 c.☐コース内容
d.☐ 授業内容 e.☐施設・設備 f.☐ 留学制度
g.☐ 産学共同 h.☐学費 i.☐特待生制度
j.☐ 奨学生制度 k.☐その他（ ）

Q3 学校を選択するのに、何を重視しますか？

a. 学校の規模 b. 知名度 c. 教師陣や設備
d. 立地条件 e. 資格取得状況 f. 就職状況
g.その他（ ）

ご協力ありがとうございました。

〈キリトリ〉

〈キリトリ〉

郵便はがき

料金受取人払
代々木局承認
1754

差出有効期間
平成12年9月
21日まで
●切手不要

151-8790

東京都渋谷区代々木3−57−6
東京ゲームデザイナー学院
（東京校・横浜校・大宮校）
大阪ゲームデザイナー学院
名古屋ゲームデザイナー学院
入学案内係 行

電撃王

ふりがな 氏名		男・女 (歳)
住所	〒 - ☎ —	
職業	1. 中3 2. 高1 3. 高2 4. 高3 5. 高校中退 6. 予備校 7. フリーター 8. 短大 年 9. 大学 年 10. 大学・短大中退 11. 専門・各種学校 12. 社会人 13. その他	
学校名	（卒業・__年在学中）	
どちらの学校の資料を希望しますか?（○印）	1. 東京ゲームデザイナー学院 （東京校） 2. 東京ゲームデザイナー学院 （横浜校） 3. 東京ゲームデザイナー学院 （大宮校） 4. 大阪ゲームデザイナー学院 5. 名古屋ゲームデザイナー学院	

郵便はがき

料金受取人払
渋谷局承認
6980

差出有効期間
平成12年2月
10日まで
（切手不要）

150-8790
018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行
電撃王⑩ 係

現住所	〒□□□-□□□□ 都道府県	
フリガナ 氏名		TEL ( ) −
現在の学校名（職業名）	立	生年月日 S 年 月 日(才)
卒業予定年	a. 1999年 b. その他( )年	学 年 年



▲熱心な指導のもと、学生たちのやる気も十分。講師の一挙手一投足に熱い視線が注がれる。

ＣＧなど、より技術的な方向に重点が置かれている。とはいえ、いずれの専攻でもゲームの歴史からプレゼンテーションに至る多彩な授業が盛り込まれ、ゲームビジネスを１からトータルに指導してくれる。

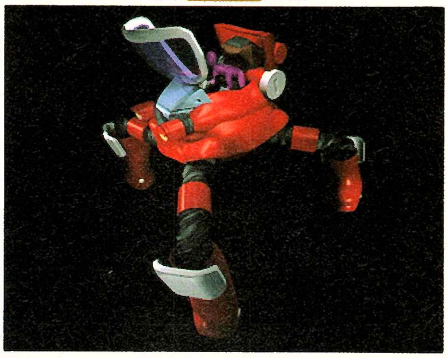
また、２年次からはＥＲＰでの受講も可能となっている。ＥＲＰにはプレイステーション、セガサターンなど各プラットホームの開発機材一式をはじめ、最先端のＣＧツール、モーションキャプチャー用のスタジオなど、充実した設備を用意している。ここで現場のプロによる指導、プロとのコラボレーション（共同作業）を体験することで、最新の技術をマスターすることができるのだ。

就職 姉妹校との強力な連携により就職活動を全面バックアップ

同校では、１年次から就職オリエンテーションなど、さまざまな就職関連のイベントを実施している。学生の自覚を促すとともに就職指導室を開設し、常に学生からの質問や相談に丁寧なアドバイスを行っている。

新設校ということで一見、就職に関しては不利と思われがちだが、そんな心配は一切無用だ。東京デザイナー学院、東京ビジュアルアーツなど姉妹校が築いてきた就職に関する信頼と実績は、そのまま本校にも引き継がれている。姉妹校の協力も得られるため、キャラクターデザイン、ゲームメーカーの広報、ゲーム雑誌の編集など、学生からの幅広い希望に応えられる体制は、すでにでき上がっているのだ。さらに今年度からは「ＥＲＰ」と「クリエイティブアワード」（左ページのコラムを参照）という独自のシステムを確立。プロデビューに至るまでを徹底的に支援してくれるのは、学生にとっても心強い限りだ。

学生の作品



▲CG・アニメーションビジネス専攻の学生が手がけた作品だ。

学生に直!!



ゲームビジネス科
ゲームビジネス専攻
柄澤尚治くん

もともとプログラムを勉強したかったのですが、ＣＧにも興味があり、その点、この学校はいろいろ学べそうだと考えて入学しました。非常に自由な校風ですが、その分、学びたいという強い意志が大切。自分のやりたいことがハッキリしなくても、「何か」をやりたいという強い気持ちさえあれば、ここならその「何か」を見つけることができると思います。

先生に直!!



広報課
加藤勝先生

やはり我が校はＥＲＰとクリエイティブアワードというふたつのシステムが大きな魅力ですね。もちろん授業も大事ですが、プロとのコラボレーションやコンテストなど、いろいろなことにチャレンジできる方が学生としてもやりがいがありますからね。なお、クリエイティブアワードのグランプリ受賞者には、ニューヨークでの個展開催という特典もあります。楽しみにしてください。

学費

下の表は全学科共通のもの。このほか校友会費（終身会費3,000円）や教科書代（学科により異なる）が必要となる。学費は１年分全額納入が原則だが、授業料のみ前後期の分納が可能。

入学金	150,000円
授業料(前・後期12か月分)	820,000円
教育充実費	90,000円
設備費	180,000円
合計	1,240,000円

学校説明会

学校説明会は10／17(土)、10／24(土)、10／31(土)に行われる。詳しいコース説明をはじめ、希望コース別の体験学習や個別相談など、数々の企画が盛り込まれた、内容盛りだくさんのイベントだ。各回とも14:30から開始。事前に参加申し込みが必要となる。申し込み、その他詳細は下記のフリーダイヤルまで問い合わせのこと。

インターネット

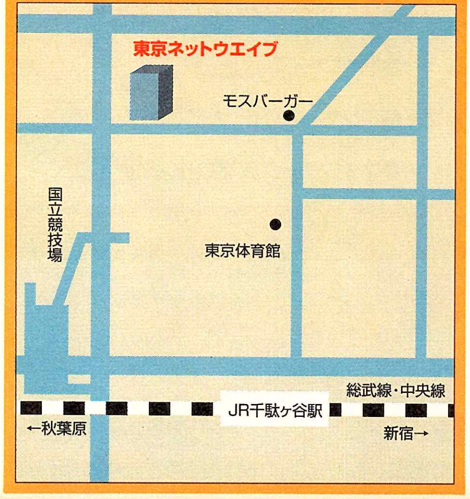
URL http://www.tnw.ac.jp

ホームページでは、学校案内のほか、イベントの情報などを見ることができる。そのほか、電子メールでの資料請求、問い合わせも受け付けている。



問い合わせ先

〒151-0051　東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17
☎0120-65-6226



CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

ダントツの業界就職率を誇る名門スクール

バンタン電脳情報学院



現役クリエイターによる授業、業界の動向を的確に反映したカリキュラムで、業界で即戦力となる人材の育成を目指すバンタン電脳情報学院。業界との強力なコネクションが可能にした高い就職率も魅力だ。

OUT LINE 学院内ソフトハウスを活かし、業界との太いパイプを持つ

ゲームスクールとして長い歴史を誇るバンタン電脳情報学院の特長は徹底した現場主義。実際の制作現場をシミュレートした授業、現役クリエイター講師陣、現場と同レベルの機材など、即戦力の養成を主眼に置いた姿勢は、ゲーム業界で働きたいという学生の思いにダイレクトに応えてくれる。

また、企画職を養成する専門のコースを設置している数少ないスクールでもあり、毎年、当学院の卒業生が企画職としてゲーム会社に就職しているのも大きな特徴。すでに企画としてビッグタイトルを手がけているOBも数多いのだ。

そのほか、学院内のソフトハウス「電脳工場」の存在も見逃せない。電脳工場は幅広いソフト開発を通じて業界内のコネクション作りに貢献し、その強力なネットワークが教育展開や就職のうえでも大きなメリットになっているのだ。


▲業界の第一線で活躍する現役クリエイターが、自らの実体験に基いたノウハウを丁寧に教えてくれる。

授業 少人数制のもと、現役クリエイターが徹底指導

当学院では、人に教えることを目的として得た「知識」ではなく、実際に仕事を通して積み重ねた「経験」と、その経験から得た「ノウハウ」こそが、業界で活躍していくために必要と考えている。そのため、講師はすべて業界で活躍中のプロフェッショナルを採用。さらに最大

COURSE

●ゲームスタジオ
- ●ゲームデザインコース 2年
- ●ゲームシナリオ&ライターコース 2年
- ●ゲームグラフィックコース 2年
- ●ゲームプログラムコース 2年
- ●ゲームサウンドコース 2年
- ●ゲーム開発研究コース 4年

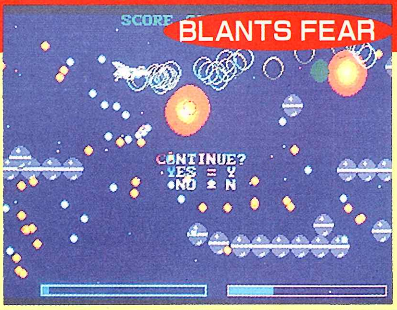
● デジタルプロダクトスタジオ
- ●CGデザインコース 2年
- ●コンピュータアニメーションコース 2年
- ●DTMサウンドコース 2年
- ●映像コース 2年
- ●インターネットデザインコース 2年
- ●ネットワーク放送コース 3年

カリキュラム

カリキュラムはゲーム会社等の協力を得て、毎年改正される。そのため、常に業界の最新動向に即した授業を受けることが可能だ。また、夏休みなどには短期講座Special Workも開講。コースに関係なく受講可能で、学生それぞれが希望する教育を受けられる仕組みになっている。

Check Point! はっきり言って生徒が自慢! ハイレベルな作品に注目

現役クリエイターによる指導、学内企業説明会など、当学院のセールスポイントは多数あるが、最大のウリとも言えるのは、指導を通じてまぎれもなく学生たちの才能を大きく伸ばしてきたという点。このことは学生たちの作品を見れば一目瞭然。いずれ劣らぬハイレベルな作品が勢ぞろいしている。そのレベルの高さをぜひ自分の目で確かめて欲しい。



◀制作：PDI（ゲームプログラムコース）。敵キャラの多彩な攻撃パターンが光るSTG。



▲制作：角川伸一くん（ゲームデザインコース）。新感覚PZLの企画。「興味を持たせる、解りやすく伝える」という、企画のツボを押さえている。



▶制作：三石和登くん（ゲームグラフィックコース）。モデリングや光の当たり方など、細かなところまで気を配ったCG作品。

35人のクラス編成という少人数教育制により、学生ひとりひとりに現場のノウハウをきめ細かく指導できる体制が作られている。

特に企画職を目指すのなら、実際にゲームの企画として活躍している人から学ばなければ、業界が本当に必要としている企画力など身につかない。そういった意味でも、現役のプロから企画を学べる環境はなくてはならないのである。数あるスクールの中でも企画職を専門に養成するコースは少ないが、ここまで実践的な授業が展開できるのはバンタンならではだろう。

就職 業界との強いつながりと強力な就職実績が魅力

就職に対する万全の体制が取られているのも長い歴史を誇る当学院ならではだ。1年次の初めからビジネスマナーの授業が設けられ、社会人としての基本的な常識から、履歴書の書き方までを指導。さらにホームルームでは、面接の際に自分をアピールする能力を養うため、ディスカッションなどが積極的に行われている。就職ガイダンスも1年次の11月には第1回目が開かれ、早期から学生の就職意識を高めている。

企業に対しても積極的なアプローチを行っており、その成果は学内企業説明会に現れている。これは企業を学校に招き、業種ごとの最新動向、求める人材像について説明を行ってもらうというもの。個人で会社訪問を行う場合と違い、いつもの教室でクラスメイトと一緒に説明を受けられるので、リラックスして臨めるのは魅力だ。メーカーによっては同時に就職試験が行われ、今年もこの説明会をきっかけにカプコンをはじめ、有力メーカーへの就職内定を手にした学生もいる。説明会は1年次の後半から卒業間近まで継続的に実施され、参加企業は約60社にものぼる。まさに、当学院の実績とメーカーからの厚い信頼があってこそと言えるだろう。また、SNK、アトラスなど20社あまりの企業を招待しての合同企業説明会も実施。こちらも大きな実績を挙げており、業界への就職率は80%以上、専門職への就職率は96%にものぼっている。

学生に直!!

現段階での内定者の顔写真の公開は、他社による引き抜きの恐れがあるため、控えさせて頂きます。

ゲームプログラムコース
森田久美子さん

プログラムはゲーム作りの要であり、ゲーム作りを実感できると思ったので、プログラムコースを選択しました。就職の方も学内企業説明会のおかげでカプコンに内定を頂き、今は卒業制作に集中しているところです。この学院なら専門分野をきっちりと学ぶことができますが、それもやる気があってこそ。なんとなくでは伸びません。何かやりたいこと、目標をしっかり持ってきてほしいですね。



ゲームデザインコース
金智徳くん

「何かを作る」ということがしたかったので、体験入学をしたうえでこの学院を選びました。今は基礎の基礎が終わり、これから応用という感じですが、やはり一生懸命勉強しないと、ついていくのは大変です。将来は自分で会社を設立して、自由にゲーム制作をしたいですね。人を楽しませること、何かを作ることに喜びを持てる人なら必ず向上するはずです。この考えを持ち続けることが大事だと思いますよ。



ゲームデザインコース
垰田昌江さん

私はほかのスクールと比較したうえで、いちばん信頼できる感じがしたのでこの学校を選びました。将来は、ジャンルにこだわらず何でも作れるような会社に入って、企画を担当したいですね。この学院はユニークな先生がたくさんいらっしゃるのでとても楽しく学べます。一度でもゲーム業界で働いてみたいと思ったことがある人なら、ぜひこの学校に来てみてください。



ゲームデザインコース
松村真咲くん

多くのゲームスクールを比較検討した結果、ゲームのシステムを根本から学ぶことができるので、この学院に入学しました。2年目に入ってからは制作中心の授業になり、今はメーカーに売り込むための作品作りをメインに行っています。この学院の魅力は、本人にやる気さえあれば何でも自由にできるところ。やる気のある人なら、きっと有意義に過ごすことができると思いますよ。



ゲームデザインコース
中津井優くん

コンピュータの経験はほとんどありませんでしたが、自分の手でエンターテインメントを創造したいと思い、入学しました。現在は卒業制作の完成目指して、日夜頑張っているところです。将来は企画、プランニングを担当して、ライトユーザー向けのゲームを作っていきたいですね。スクールで学ぶにはモチベーションが大切。ただ黙って授業を受けるだけでなく、積極性が求められると思いますよ。



ゲームデザインコース
斎藤文紀くん

もともとゲームに興味があったので、この学院で学んでいた知人に薦められて入学を決めました。入学当初はコンピュータの経験はほとんどありませんでしたが、今では知識も増え、ソフトもかなり扱えるようになりましたよ。将来は企画、シナリオの仕事に就いて、誰でも楽しめるようなACTを作りたいですね。熱いスピリットを持った人がこの学院で学んでくれることを大いに期待しています。



▲学生ひとりにつき、数種類のマシンを用意。もちろん現場と同レベルのものなので、安心して学ぶことができる。

学費

下の表は2年制の全コースに共通のもの。このほか、実習費（教科書、教材費、イベント費など）として初年度で20万円前後、進級時には14万円前後必要となる。

入学金	240,000円
授業料	880,000円
設備維持費	360,000円
合計	1,480,000円

学校説明会

学校説明会は平日に随時開催。また、10／11(日)には一日体験入学、10／18(日)には模擬試験を実施する。いずれも要予約なので注意。詳細および予約受付はフリーダイヤルまで。

インターネット

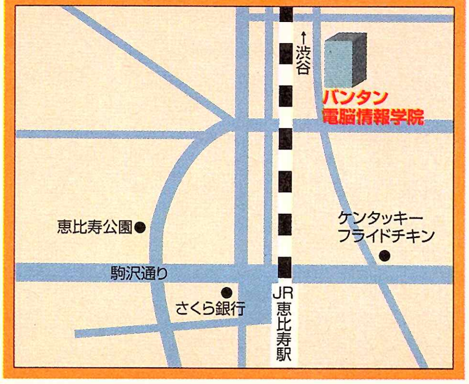
URL http://www.lab.vantan.co.jp/

ホームページでは各コースの詳細な説明や、バンタングループの学生による作品を見ることができる。イベント情報もこちらで紹介。



問い合わせ先

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14
☎0120-51-0505



CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

ゲームメーカーから直接学ぶ新鮮な情報をキャッチ!!

アイマックスアカデミー



ゲームメーカーであるアイマックスが直々に、クリエイターを育成。現場からの要求に素早く応えられる教育は、メーカーならではの強みだ。また、現場そのままの機材を使っての授業も大きな魅力といえる。

COURSE

●ゲームクリエイターコース 2年
- ●プランニング科
- ●グラフィック科
- ●サウンド科
- ●プログラム科

カリキュラム

入学して最初の4か月間は、全専科の基礎を万遍なく学び、ゲーム制作の流れを把握する。夏休み前に行われる個人面談で、専科を相談し、各科に分かれた後は専門的な指導を受ける。2年次からは、チーム編成でゲーム制作に携わることが、授業の中心になる。

学費

全科とも、学費は下記の料金通り。1年次と2年次では教材費が異なるので注意しよう。また、ゲーム制作が主となる2年次には、開発機材実習費が100,000円必要となる。

入学金	200,000円
設備維持費	300,000円
教材費	30,000円
保険料	10,000円
授業料	800,000円
合計	**1,340,000円**

OUT LINE ゲームメーカーだからこそできる高度な教育

コンシューマ市場を主な舞台として、多くの作品を作り続けてきたゲームメーカーの老舗、アイマックス。同社が母体となっているアイマックスアカデミーでは、今最も需要の高いコンシューマ機での作品作りに力を注いでいる。

入学後の4か月間はコース分けをせず、全生徒がパソコンの基礎をはじめ、プログラム、グラフィック、サウンド、企画の基礎を学ぶ。企画に携わる者がグラフィックについて知らなかったり、プログラムに携わる者がサウンドについての知識がゼロでは、チームを組んでの制作ができないからだ。各セクションの基礎を把握してこそ、初めてゲーム制作全体の流れがわかるというものだ。その後、実際の制作現場と同じようにチームを組み、「1本のゲーム制作に最初から最後まで携わる」ことにも、同校は力を入れている。異なるコースの学生同士でひとつのチームを組み、さまざまな論議、試行錯誤を繰り返しながら、ゲームを実際に作っていく。この経験で、学生は現場でどんな能力が必要とされているか、また、チーム内での自分の役割を改めて認識することができる。実作業で、いち早く現場の空気を感じ取れる、というわけだ。

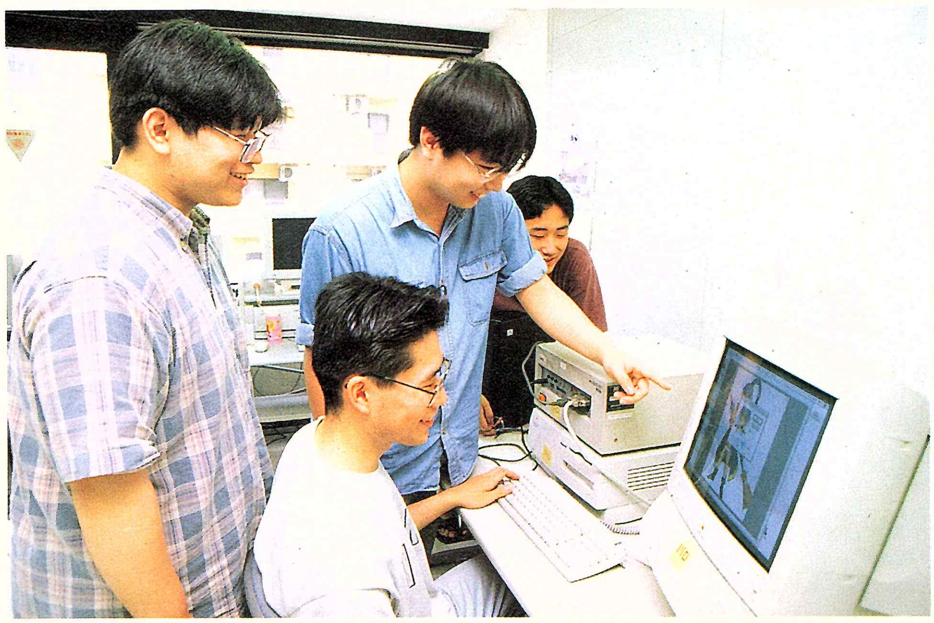


▲少人数制の授業では、密度の高い指導が受けられる。授業でわからないところもすぐに解決できる。

授業 実際の現場と同様の開発環境

入学後の4か月後、専門コースを決めた学生たちは、いよいよ専門知識を学び始める。

プログラム科ではC言語はもちろん、各ゲーム機のハードウェア研究などを行い、刻々と変わるマシンのスペックに対応すべく、知識の蓄積に余念がない。また、サウンド科ではDTM（デスクトップミュージック）を中心に、「音楽理論」や「音の三要素」といった基礎知識も学んでいく。ゲームの「礎」ともなるべくプランニング科は、ゲームのアイデアを生み出す発想法と、実際に企画書や仕様書を書くことのふたつを主に学習する。グラフィック科ではキャラ



▲授業で得た知識や技術を、学生同士で繰り返し学習していく。この能動的な姿勢が、学んだ知識を本物にするのだ。

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベント共、参加費は無料です。

学校説明会

開催日：平日随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日 □時希望

一日体験入学

開催日：10月11日

バンタンで行われている授業のダイジェスト版を体験していただきます。もちろん講師は現役のプロフェッショナル！　ゲーム業界の現状と、ゲーム業界が必要としているノウハウを自分の目で確かめてください。

参加希望及び希望コース

YES　NO　企画・シナリオ　プログラム　グラフィック　サウンド

入学模擬試験

開催日：10月18日

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

参加希望

YES　NO

特待生制度対応学校説明会

開催日：10月25日

学校説明会で行われる説明内容の他、特待生制度の解説や過去における特待生入試の傾向と対策の解説等をいたします。特待生制度を利用して入学をお考えの方は是非ご参加下さい。

□時希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

〈キリトリ〉

ECC　このハガキで資料をもらおう！ 裏面アンケートにご協力下さい！

職　業	□高1　□高2　□高3　□短大　□専門学校　□大学　□大学院 □予備校生・浪人　□社会人　□アルバイター　□無職　□その他			
学校名 ※最終学歴	立　学校　科			
フリガナ / 氏　名		男 女	TEL（　） 年齢：　才	
フリガナ / 現住所	〒			

無料資料請求ハガキ

電撃王・9810

料金受取人払

大阪中央局承認 1787

差出有効期間 平成11年5月1日まで

●切手不要●

大阪市北区中崎西2-3-35

ECCコンピュータ専門学校

インフォメーションセンター　行

848

530-8790

郵便はがき

アンケートにご協力下さい！

■ **あなたは以前からＥＣＣコンピュータをご存じでしたか？**

□今回初めて知った

□以前から知っていた

□テレビＣＭで	□進学情報誌で	□友人・知人に聞いて
□ゲーム雑誌で	□高校の先生に聞いて	□高校の進路指導部で
□新聞で	□家族に聞いて	□その他（　　　　　）

■ **本校で特に関心のある項目に○をして下さい。（複数回答可）**

□デジタル業界標準ソフト“SOFT IMAGE 3D”を導入。
□セガ・カプコンなどゲームメーカー就職実績あり。
□「CGデザインコンペ」、「ゲーム企画コンテスト」を実施。
□１クラス最大30名の少人数教育制度。
□就職を有利にするための資格検定対策集中講座を実施。
□当然、コンピュータ実習は一人一台。インターネットも無料開放。
□関西の中心都市、大阪梅田がキャンパス。
□全国生徒数27万人の総合教育機関ＥＣＣだから安心。
□合計150名に適用される５種類の特待生制度あり。
□あらゆる業界に直結した４学科11コース設置。
□デジタル業界就職の他に、大学編入試験で毎年190名以上が合格。

■ **本校の他に、進学を考えている学校があればお書き下さい。**

（　　　　　）（　　　　　）（　　　　　）

■ **あなたが普段よく読む新聞・雑誌は何ですか？**

新聞【　　　　　】　雑誌【　　　　　】【　　　　　】

■ **放課後はどんなところへ行きますか？**（例：ゲームセンター、コンビニ）

（　　　　　）（　　　　　）

■ **あなたの人生を変えた魅力のゲームを１つ教えて下さい！**

□ゲーム会社：【　　　　　】　□ゲーム名：【　　　　　】

■ **本校への質問等がありましたらお書き下さい！**

〈キリトリ〉

〈キリトリ〉

'99年度案内書無料請求ハガキ

フリガナ	
学校名・学年	県 市 私 都　立　　学年　年　在学中・中退・卒業
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
住　所	〒　都道府県 ☎（　　）　-

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行
東京都渋谷区東3-22-14-10DO

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

料金受取人払
渋谷局承認
6366

018

150-8790

郵便はがき

郵便はがき

料金受取人払

蒲田局承認

846

差出有効期間
平成12年10月
5日まで

切手を貼らずに
お出し下さい。

144-8790

051

東京都大田区西蒲田
7-4-4
小山第2ビル

アイマックスアカデミー
行

フリガナ 氏名		男・女	年齢	才
住所	〒			
TEL	( )			
学校名			学年	
希望学科	□ ゲームクリエイターコース（全日制2年） □ デジタルクリエイター昼間コース（3ヶ月） □ デジタルクリエイター夜間コース（6ヶ月）			

〈キリトリ〉

〈キリトリ〉

資料をご希望の方はこの
アンケートにお答え下さい

（どの学校のどのコースに興味がありますか？
項目に○印にてお答え下さい）

大阪アニメーションスクール

1.ゲームクリエーター科（2年制）
※平成12年4月開講予定
2.TV&シネマアニメーター科（2年制）
3.アニメ制作クリエーター科（2年制）
4.デジタル&CGアニメ科（2年制）
5.アニメ&ゲーム雑誌編集科（2年制）
6.コミックまんが科（2年制）
7.アニメ美術科（2年制）
8.アニメ声優科（1年制）

放送芸術学院

1.総合タレント系（2年制）
2.番組企画系（2年制）
3.放送クリエーター系（2年制）
4.制作エンジニア系（2年制）
5.放送美術系（2年制）
6.メイク&スタイリスト科（2年制）
7.ダンスミュージシャン科（2年制）
8.その他のコース（1年制）
●お笑いタレント科
●芸能マネージャー&スタッフ科
●ミュージシャン（歌手）科

無料案内資料請求ハガキ

下記のアンケートにご協力ください。

1 将来、目指している職業に○をつけてください。
1.企画　2.プログラム　3.グラフィック
4.サウンド　5.営業(販売)　6.ゲーム施設運営
7.とにかくゲーム業界に就職したい
8.その他(　　　　　　)

2 今後の進路をどのような方向性でお考えですか。
1.大学が第一志望
2.専門学校が第一志望
3.大学と専門学校を併願予定
4.アイマックスアカデミーが第一志望
5.就職
6.その他(　　　　　　)

3 学校説明会(セミナー)へ参加希望しますか。
1.参加希望(希望日に○をつけてください)
10/24(土)・11/14・28(土)
12/12(土)
2.参加したいが、上記以外を希望
希望日(　　月　　日)
3.参加を希望しない

4 お友達で、案内書が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	
住所	〒		
フリガナ		年齢	才
氏名			

〈キリトリ〉

〈キリトリ〉

郵便はがき

料金受取人払

大阪西局
承認
1855

差出有効期間
平成12年10月
7日まで

●切手不要

550-8790

039

大阪市西区北堀江2丁目
4-4
大阪アニメーションスクール
放送芸術学院
行

「電撃王」

フリガナ		男・女
氏名		歳
フリガナ	(〒　　)	
現住所		
TEL	(　　)・(　　)・(　　)	
学校名又は職業		学年　年

※資料をご希望の方は、このハガキを投稿するか、お電話でも受け付けています。
☎06-533-5220
「電撃王」とお答え下さい

デザインや３Ｄ・２Ｄ映像など細分化する分野において、どんなツールでも新鮮な発想力と色のセンスを発揮できるような能力を身につける。

２年次からの授業は、現場と同じ開発機材をそろえた環境で、ゲーム制作にかかりきりになる。１年次後半にプランニング科の学生たちが出した約100本の企画書の中から、最も支持の多かった３～４本の企画書が、実際の制作ラインに乗る。次に各企画書に合わせて、プログラムやサウンドなど、異なるコースの学生同士がチームを組んで、実作業に取り組んでいく。機材同様、学生たちは実際の開発現場と同じ雰囲気を体験することで、いざ社会に出たとき、即戦力となり得る力を確実に養っていくのだ。

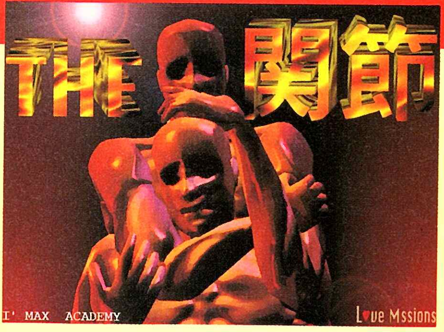
就職 卒業後の就職相談もバッチリフォロー

通年雇用が通例となっている昨今のゲーム業界。この流れに合わせて、同校では学生たちを就職に急かすことはしない。しっかりとした作品を作り上げれば、それこそが就職への強い切り札となるからだ。〝学校にいるあいだはできるだけ多くの知識を学んでほしい〟という同校の姿勢は、限られた時間の中で多くの知識を得ようとする学生にとって、何よりの励ましだろう。「自分が世に訴えたいことをゲームに反映させられれば、今後のゲームはひとつの文化として認められていくはずです。当校では、そういった作品が作れる力を持ったクリエイターを育てたいと考えています。そのために、入学時や在学中にはかなり厳しいことを言いますよ。クリエイターを目指すには、現実の厳しさを把握できる、プロ意識を持った人じゃないと無理ですから。それに、学校にいる間は、できる限り多くの知識や技術を修得してほしいですね。就職活動は、卒業後でも決して遅くありません」と、同校のプログラム担当講師も語っている。

せっかく専門知識を徹底的に教えてくれる学校に入ったのだから、在学中はギリギリまで勉強するのもひとつの手だろう。ただし、メーカーからの求人も多いため、希望学生には随時就職先を紹介するという体制も整っている。また、卒業した後でも、就職相談に親身に乗ってくれるので安心だ。

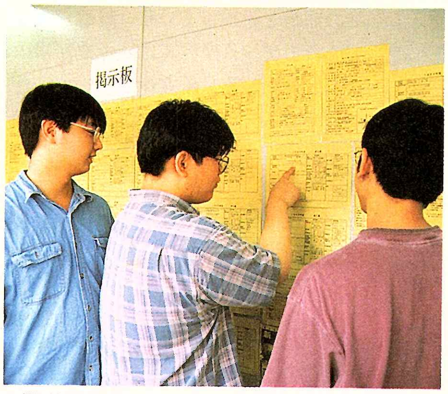
Check Point! 異なる専科の学生同士でひとつの作品を作る〝チーム制作〟

１年次後半にプラニング科の学生が出した企画書に沿って、チーム編成が行われる。異なる専科の学生同士が集まってのミーティングは何度も行われ、チーム全体の意思統一を図っていく。そして、学生はそれぞれの作業に入り、任された役割を果たしていく。この時、異なる専科の学生同士でも、互いに相談し合い、チーム制作の基本を肌で学ぶというわけだ。完成したゲームはCD-ROMに落とし、各自に渡される。



チーム制作の流れ

プレゼンテーション １年次の最後、プランニング科内で選ばれた数本の企画書を、さらに絞り込んで、実際のラインに乗せるものを決める。全学生が、この場に立ち会う。
▶ **チームミーティング** プレゼンテーションで決まった企画に、グラフィックやサウンド、プログラムの学生たちが参加。チームミーティングは、ゲーム完成までに、何度も行われる。
▶ **個々の作業** グラフィック科の学生が描きあげた絵に合った音を、サウンド科の学生が制作。すべてのデータをプログラム科の学生が、実際のゲームに仕上げていく。
▶ **見事マスターアップ！**



▲掲示板に貼られたメーカーからの求人情報。通年雇用が普通となっている業界だけに、常に採用情報がある。

学生の作品



▲RCGにアクションとシューティングの要素を組み合わせた、『シグナルエスケープ』。

学校説明会

今後の日程は、10／24日(土)、11／14(土)、11／28(土)、12／12日(土)。13:00～２時間ぐらいの予定で、学校の説明や、学生の作った作品を体験できる。事前に電話での予約が必要だ。

インターネット

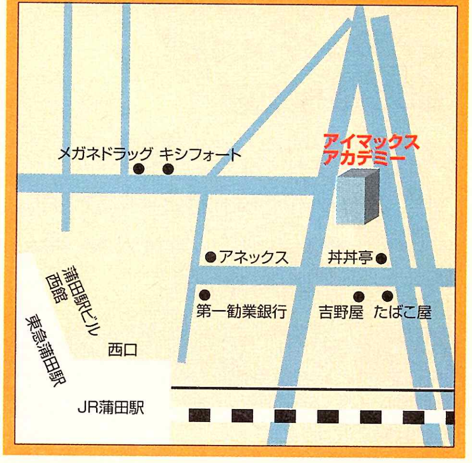
URL http://www.imax.co.jp

学校紹介はもちろんのこと、学生たちが作った作品を見られる。また、オンラインでの資料請求も行っている。



問い合わせ先

〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-4-4
小山第２ビル
☎03-3737-2226 ☎0120-00-3261



学生に直!!



プランニング科
浜田貴之くん

最近のゲームは面白いと思えるものが少ないんですよ。それなら、自分で作ったほうが早いかなと思って、プランニング科を選択しました。今は就職に向けて、１社ずつ企画書を作っているところです。「この会社でもこういうゲームを作れるんだ」と、ユーザーを驚かせる作品が作りたいですね。クリエイター志望者は、いろんなことを経験して、多くのことを感じる、学び取ることが大事だと思います。



サウンド科
相川さやかさん

小さい頃からずっとエレクトーンを習っていました。高校時代に、ゲームにハマったことで、ゲームサウンド制作に携わってみたいと思うようになりましたね。この学校は、友だちと体験入学したときに、とても親身に相談に乗ってくれたことがきっかけで決めました。サウンドクリエイターを目指すなら、ジャンルの好き嫌いをなくして、多くの音楽を聞くことが大切です。貪欲な姿勢が必要ですね。

企業から求められる人材育成を目指す教育が魅力

アミューズメントメディア総合学院



人を感動させる「真のクリエイター」の養成を目指し、実践的なカリキュラム、講師陣、設備環境を学生たちにフィードバックしている。また、ゲーム制作現場に触れる機会を設けている点も学院ならではだ。

OUT LINE 就職後のチーム制作をにらんだ総合的な能力を育成

実際の現場で即戦力として活躍できる人材を養成するために、同学院では、現場に直結した、使える知識の習得を重視している。日進月歩以上の速さで流れるゲーム業界では、企業が求める知識や技術も目まぐるしく変化していく。そういった時代のニーズに合わせたカリキュラムを組んでいる点も同学院の魅力のひとつ。例えば、ゲームクリエイター科では1年次からゲーム制作会社と同様の流れ、同様の最新ツールにより、共同作業でゲームを制作していく。制作を主体とした実践的なカリキュラムで、ゲーム制作に必要な技術、ノウハウを習得できるのだ。


▲同学院の生徒たちが触れる機材、ソフトには最新のものを用意。ゲーム制作に最適な開発環境を備えている。

授業 ゲーム制作現場を体験できるワークシップ制度

本学院はゲームクリエイター研究科を除いて、全コースが2年制。限られた期間内でいかにして実践力を養うか。ここに焦点を当てたカリキュラムのひとつが、「ワークシップ」制度だ。本制度は在学中、実際にゲームメーカーの制作現場に参加し、ゲーム制作に携わるというもの。授業で学んだことを現場で実践し、確実に自分の知識、技術として身につけられるのだ。また制作現場の雰囲気を体験することで、技術面の修得だけでなく、クリエイターとしての心構え

COURSE

- ●ゲームクリエイター科 2年 ★
  - ●ゲーム企画シナリオコース
  - ●ゲームプログラムコース
  - ●ゲームグラフィックコース
- ●ゲームクリエイター研究科 3年
- ●CGアーティスト科 2年 ★
  - ●CG映像コース
  - ●CGデザインコース
  - ●マルチメディアコース
- ●声優タレント科 2年 ★
- ●アニメーター科 2年
- ●コミック科 2年 ★
- ●ノベルスライター科 2年 ★

★印は大阪校にもあり

カリキュラム

ＣＧアーティスト科には３つのコースを設置。ＣＧ映像コースは３ＤＣＧを、ＣＧデザインコースは２Ｄを習得。マルチメディアコースではゲームに限らず、あらゆるＣＧ技術を学べる。

Check Point! 各コースの優秀な生徒を集結！ 選抜チームが手がける作品制作

現在、同学院内で選抜チームを編成し、大作ゲームを制作する、新しいカリキュラムが行われている。各コースから総合的能力の優れた学生を選抜し、ＣＧやシナリオなど各分野のメンバー５名ほどでチームを編成。学生同士でゲームを制作していくというもの。この作品制作は、通常のカリキュラムに組み込まれている共同制作とは異なり、授業よりもゲーム制作がメインとなる。高い能力を持つ学生もさらに１ランク上の実力を養うことができるのだ！

▼専用開発室で思う存分ゲーム制作に取り組める。


学生に直!!


声優タレント科
山城亜矢子さん

『風の谷のナウシカ』が好きで、そこから声優に関心を持つようになりました。洋画の吹き替えにも興味があり、この学校のカリキュラムに吹き替えが組み込まれていたのが、本学院を選んだ理由です。授業ではアニメや洋画の声合わせはもちろん、演劇による舞台発表もあります。演劇では、声だけでなく動きの演技も要求されるので、自分で考えて動かないとダメなんです。積極性の大切さを知りました。


CGアーティスト科
渡辺あゆこさん

自分の描いたグラフィックで、ゲームをプレイした人を感動させられたらと思い、このコースを受講しています。現在は選抜チームでゲームを制作中です。チーム制作ならではの経験、例えばCGを描く時、自己満足ではなく、チームのメンバーに納得してもらえなければいけません。そのイメージを作り出すのは難しいのですが、とても有意義な作業です。ゲームを作りたい、という初心は常に持ち続けていたいです。



▲授業時にも講師が生徒ひとりひとりをきめ細かく指導。的確なアドバイスは生徒にとって頼もしい限りだ。

など、精神面の充実も図れる。ワークシップを積極的に行うことで、実際の仕事内容を把握でき、自分自身に明確なビジョンを持てるようになる。さらに就職後にはこれらの経験を活かし、即戦力として前線で能力をフルに発揮できる。

就職 模擬面接やガイダンスにより就職活動を全面バックアップ

学院ではどの学科においても、プロになること、就職・デビューすることを目的としている。そのため、カリキュラムには、毎月1回行われる進路指導講座や、ワークシップを奨励するなど、プロになるためのさまざまなサポートもしっかりと組み込まれている。ワークシップでは、現場先で能力を認められることで、就職へとつながるケースもある。さらにゲームソフト開発メーカーやＣＧ制作プロダクションなど、企業の方々が実際に面接をして、学生ひとりひとりに的確なアドバイスをしてくれる就職模擬面接も実施。ところが模擬面接でありながら、高い能力を身につけていれば、この場で内定をとれることもある。進路指導の面でも、経験豊富な講師陣が個人的に相談に乗ってくれるので、就職面でのサポートも安心だ。

先生に直!!



教育部兼開発部
西村直樹先生

選抜チームによるゲーム制作は今年から始めました。チームでは市販レベルの作品制作を目指しています。チームで制作することで学生の実力以上の能力を発揮できます。その力を確実にモノにしてもらう狙いもありますね。本学院への入学者の多くが創作は初めて。共同制作は学生たちに良い刺激を与えられます。そこからクリエイター精神を育てていくように心がけています。

学生の作品



▲『Blow Away』は、ユニットを吹き飛ばして活路を開く、新感覚のSLGだ。



ゲームクリエイター科
ゲームプログラムコース
坂詰英紀くん

現役のゲームクリエイターを講師に迎えた授業に魅力を感じ、学院を選びました。最初の1年間は機材を扱えるようになるだけで精一杯でしたが、2年目は実力がついてきたようです。選抜チームではプログラムを担当していますが、プログラマの大変さを実感していますね。でも、そんな苦労もバグが取れたときには吹き飛ぶんです。プログラマはやりがいのある仕事ですね。



ゲームクリエイター科
ゲーム企画シナリオコース
藤井亮くん

最新設備にこだわって学院を選びました。選抜チームでは企画を担当しています。ゲームの企画というのは、授業では企画方法や手順しか学べません。でも、こういったチーム制作を経ることで、現場に即した技術を身につけられます。授業では生徒の自主性を重視しているので、自分から積極的にアプローチしましょう。仲間を集めてゲームを作るくらいの自主性は必要です。

学費

入学初年度にかかる学費は以下の通り。このほか教材費や学友会などの費用が15万円ほど必要となる。学院特待生制度なども設置している。下記はゲームクリエイター科全コースの場合。

入学金	100,000円
授業料	900,000円
設備費	380,000円
合計	1,380,000円

学校説明会

体験説明会：東京校●10／10(土)（声優タレント科除く）、10／24(土)、11／14(土)（声優適性オーディション）、11／28(土)
大阪校●10／25(日)、11／21(日)、12／19(土)、1／24(日)、2／13(土)

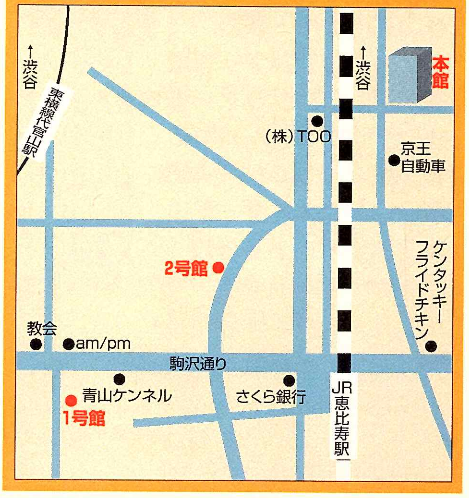
インターネット

URL http://www.amgakuin.com/
当学院のホームページは、10月にリニューアルオープン予定。各科の紹介ページでは、生徒作品のゲームやＣＧを閲覧できるので、ぜひのぞいてみよう！



問い合わせ先

■東京校
〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8
☎0120-41-4600
■大阪校
〒532-0011　大阪市淀川区西中島3-12-19
☎0120-41-4648



CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

夜間の集中講座で、現場の即戦力となる人材を育成

総合学園ヒューマン・アカデミー


福岡校

豊富なノウハウと多岐にわたる講座を持つヒューマン・アカデミー。同学園では仙台・東京・名古屋・大阪・神戸・福岡の6拠点で夜間講座を開設し、さらなる人材育成を目指している。

COURSE

夜間

- 3DCGアニメーションSoftimage(WindowsNT)マスターコース(東)
- 3DCGアニメーションLIGHT WAVEマスターコース(名・大)
- ゲーム企画　プロデビュー塾(仙・東・大・神・福)
- プログラマ養成講座(仙・東・名・大・福)
- CD-ROMクリエイター養成講座(仙・東・名・大)
- キャラクターデザイン(Machintosh/Windows)講座(仙・東・名・大・神)
- キャラクターデザイン(グラフィックス)講座(仙・東・名・大・神・福)
- 声優・ナレーター養成講座(名・大・神)
- デジタルサウンドクリエイター講座(東) NEW
- 造形カレッジ(東) NEW

全日制

- ゲームクリエイター専攻 2年/4年
- CGクリエイター専攻 2年/4年
- ゲームプランナー専攻 3年(大)
- ゲームプログラマー専攻 3年(大)
- シナリオライター専攻 3年(大)
- サウンドクリエイター専攻 3年(大)
- CGアニメーター専攻 3年(大)
- CGデザイナー専攻 3年(大)

カリキュラム

夜間部では、短期間で即戦力を養うため、コースに応じて各専門分野に特化したカリキュラムを用意。講座選択の組み合わせが可能なので、幅広い知識を得ることも可能だ。

OUT LINE 充実した夜間講座でさまざまなニーズに対応

（社）コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）の賛助会員校にもなっており、ゲーム業界とのつながりも強いヒューマン・アカデミー。

同学園の夜間講座は、プログラマ養成講座をはじめ、キャラクターデザインや造形カレッジなど、全10コース（ただし、福岡校はゲーム企画　プロデビュー塾とキャラクターデザイン（グラフィック）講座、3DCGマスターコース、プログラマ養成講座の4つ）。いずれも3か月～8か月の短期集中で、現場の即戦力となりうる人材の育成を目的としたものだ。学びたい分野をピンポイントに押さえた多彩なコース設定に加え、短期集中の指導なので、就・転職のためにすぐにでもCG・ゲーム業界で働きたいという人にはもってこいの講座だ。夜間講座であるため、昼間の時間を有意義に活用できるのも魅力となっている。


▲高まるニーズに応えて、全国でも夜間講座が開講。東京と遜色ないハイレベルの授業を受けることができる。

授業 短期間で即戦力を養う実践重視の授業

同学園では、最長でも8か月という短い期間に最大限のスキルアップが図れるよう、専門分野を集中的に指導。福岡校を例にとると、ゲーム企画　プロデビュー塾では、ゲーム業界研究から企画書、仕様書の書き方などの授業を用意。キャラクターデザイン（グラフィックス）講座では「キャラデザインとは何か」に始まり、基礎デッサン、表現技法を学ぶ。さらに、学生ごとのレベルや必要とする技術に応じて、講座の選択も組み合わせが可能となっており、学んだ知識や技術が、即現場で役立てられる効果的なカリキュラムといえるだろう。またゲーム企画プロデビュー塾では、講座修了後に有力ゲームメーカー協賛による『ゲーム企画オーディション』を実施。ここからプロに進める可能性もある。

先生に直!!



ゲーム・CGクリエイター専攻　ゲーム企画　プロデビュー塾スーパーバイザー
武藤俊之先生

今、ゲームは「まず企画ありき」の時代。斬新なアイデアを業界は求めています。そんな中、素人だから駄目なのではなく、素人だからこそ斬新なアイデアを出せる可能性を秘めているのが「企画」なのです。企画者に必要なのは、好奇心旺盛であること。これまでの経験がエッセンスになりますから、良い意味での「遊び」をたくさんして欲しいですね。

Check Point! プロのグラフィックモデラーが東京校に!!

東京校では10/24（土）に、現在業界の最前線で活躍している3Dグラフィックモデラーの方々を招待して「モデリングHOW toセミナー」を開催。プラモデルメーカーとガレージキットメーカーから著名ゲスト2名を迎えた講演も予定されている。プロから直接、業界最新動向や新製品の情報、気になる業界秘話など、耳寄りな話が聞けるチャンスだ。定員制となっているので、今すぐ予約をするのが良いだろう。開催場所はヒューマン・アカデミー東京校。予約申し込みや、その他、内容に関する詳細の問い合わせはフリーダイヤル（東京校）まで。


◀グラフィックモデラーの生の声が聞けるチャンス。この機会を逃すな！

学生に直!!



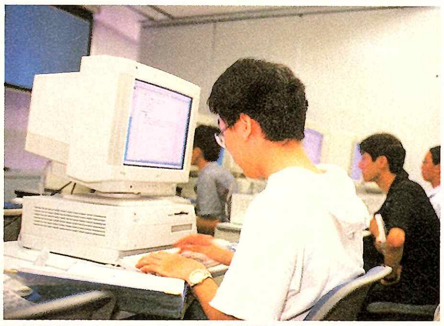
キャラクターデザイン講座
木村真彩子さん(福岡校)

将来はキャラクターデザインの仕事をしたいので、自分の希望にピッタリのこの講座を選択しました。昼間は美術系の大学に通っているので、夜間コースである点も嬉しいですね。先生がプロの漫画家なので、とても教え方が上手。授業が始まってわずか3か月ですが、構図の良し悪しを見分ける目も養うことができましたし、いろいろな角度、パターンでキャラを描き分けられるようになりました。



ゲーム企画　プロデビュー塾
林法道くん(福岡校)

昼間は働いているので、夜間コースのあるこの学校を選びました。体験入学での印象も非常に良かったですしね。ここにきてからはゲーム作りの大変さが理解できましたし、ゲームをプレイする際には、常に制作者側の意図を考えるようになりました。短い期間なので、わからないことがあったら何でも聞くように心がけていますよ。しっかり学んで、ぜひオーディションにも参加したいですね。



▲効果的なカリキュラムが、短期間のキャリアアップに必要な技術の習得を可能にしている。

就職 ネットワークの力をフルに発揮きめ細かな指導も魅力

緻密に組まれたカリキュラムがどれほど充実しているかはもちろんのこと、同時に就職に強いかどうかが、ゲームスクール選びの重要なポイントだ。その点、同学園では全国規模で展開するヒューマン教育グループのネットワーク網と、多数の企業との太いパイプラインが威力を発揮する。これにより、全国各地の企業の最新情報や業界の求める人材情報などを瞬時に入手することが可能となっている。

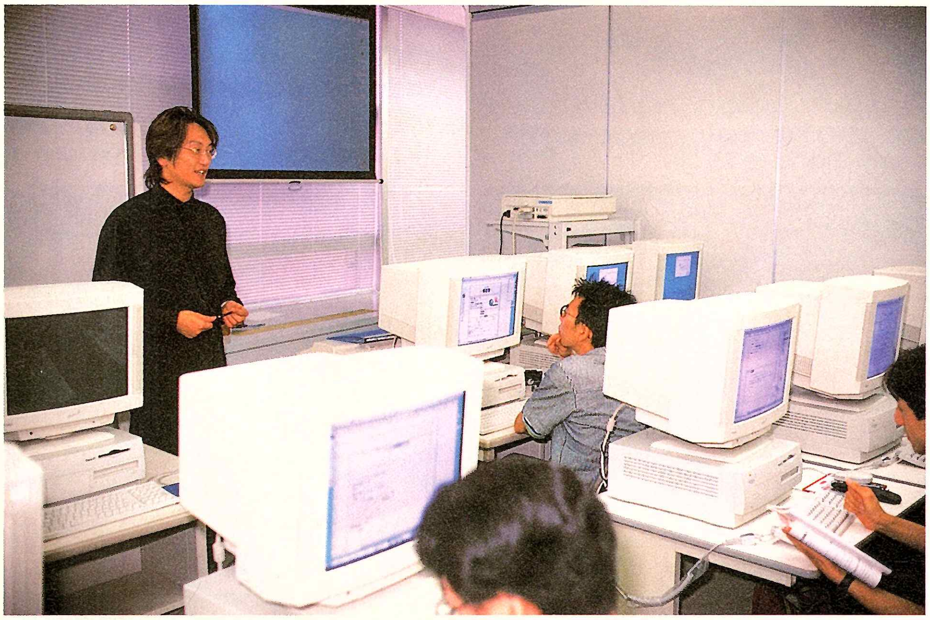
また、長年にわたって培われてきた、就職に対するノウハウも万全。進路指導部が履歴書の作成から会社訪問、面接対策まで、ひとつひとつ丁寧に指導してくれる。同様に、徹底したカウンセリングも学生には心強い味方となる。各自の就職活動状況にあわせて何度でもアドバイスしてくれるので、学生は安心して就職活動を行うことができる。

なお、就職先にはスクウェア、アトラス、SNK、カプコン、セガ、ハドソンなど、大手人気メーカーの名前がズラリと並んでいる。これも、同学園のネームバリュー、就職に対するアドバンテージの高さを証明している。

学生の作品



▲ヒューマン・アカデミー福岡校の学生が制作したCG作品。



▲短い履修期間ですべてを学ぶため、学生たちの学習態度は真剣そのもの。講師の話に注意深く耳を傾けている。

学費

下表以外にも教材費が別途必要となる。他コースについては、入学事務局まで要問い合わせ。

例：夜間　ゲーム企画　プロデビュー塾

入学金	20,000円
授業料	210,000円
合計	**230,000円**

※福岡校は入学金20,000円、授業料180,000円。

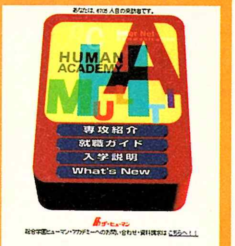
学校説明会

各学園とも随時見学可能。また、現在、全日制では平成11年度生願書受付中。人気専攻は定員になりしだい募集を締め切るので、気になる専攻がある人は入学事務局まで問い合わせを。

インターネット

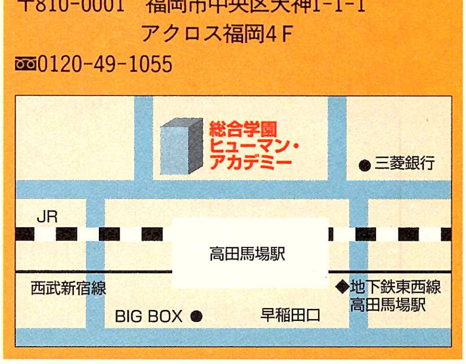
URL http://www.the-human.ac.jp/hlc/

ホームページでは、ゲームクリエイター専攻だけではなく、ヒューマン・グループのさまざまな講座内容を見ることでができる。これらの資料請求は、電子メールで申し込み可能。



問い合わせ先

■東京校
〒169-0075　新宿区高田馬場4-4-2
☎0120-89-1588
■仙台校
〒980-6114　仙台市青葉区中央1-3-1
AER（アエル）14F
☎0120-050-459
■名古屋校
〒460-0008　名古屋市中区栄3-18-1
ナディア・パークビジネスセンタービル9F
☎0120-491-758
■大阪校
〒542-0081　大阪市中央区南船場1-17-10
☎0120-06-8601
■神戸校
〒650-0021　神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
☎0120-4953-38
■福岡校
〒810-0001　福岡市中央区天神1-1-1
アクロス福岡4F
☎0120-49-1055



CHECK IT NOW!! GAME SCHOOL

老舗校ならではのノウハウがぎっしり詰まったカリキュラム

代々木アニメーション学院

専門校の草分け的存在である当学院は、創立してからすでに35年経過し、学院として発足してからは21年。豊富なコース数と、充実した設備、長年の実績を活かしたカリキュラムで、毎年優秀な人材を世に送り出している。



COURSE

●アニメ・映像学部
- ●アニメーター科 2年
- ●デジタルペイント・アーティスト科 2年
- ●アニメ監督コース科 2年
- ●背景美術監督コース科 2年
- ●アニメAVオペレーター科 2年
- ●アニメ音響監督コース科 2年
- ●スペシャルメイクアップ・アーティスト科 2年
- ●SFX監督コース科 2年
- ●ビューティー・アートメイク科 2年 NEW
- ●ビデオ・ジャーナリスト科 2年

●CG学部
- ●ゲーム・グラフィックデザイナー科 2年
- ●マルチメディア・クリエイター科 1年
- ●ゲーム・デザイナー科 2年
- ●モーションキャプチャ・デザイナー科 2年
- ●ゲームサウンド・ディレクター科 1年
- ●ゲーム・キャラクターデザイン科 2年 NEW
- ●ゲーム・シナリオライター科 2年 NEW
- ●デジタル映像エキスパート科 2年

●芸術学部
- ●声優タレント科 1年
- ●ミュージカル舞台・演劇科 2年
- ●ミュージック・アーティスト科 2年
- ●ライト照明デザイナー科 2年

●出版学部
- ●マンガ・コミックプロ養成科 2年
- ●エンターテインメント・ノベルス科 2年
- ●ビジュアル・イラスト科 2年
- ●ヒットメイク・プロデューサー科 2年

●総合学部
- ●メディア芸術総合学科 3年

OUT LINE CG学部2学科新設！より専門的な分野について学ぶ

アニメーション・映像関連教育の老舗校として有名な代々木アニメーション学院では、ゲームクリエイターを目指す人のために、CG学部を用意している。本学部は名が示す通り、ゲーム制作の中でも特にグラフィック関連に力を入れたカリキュラムが組まれているのが特徴だ。平成11年度から、このCG学部の学科構成がさらに増強され、ゲーム・キャラクターデザイン科、ゲーム・シナリオライター科の2学科が新たに設置される。これによって、より専門的な知識や技術について深く学ぶことができるようになった。

また、平成9年度から、衛星放送による授業を導入している。平成11年度に開校する横浜校を加えた全12校で、リアルタイムに均一レベルの授業を受けられるのは地方の学院で学ぶ人にとってはうれしいシステムだ。



▲コンピュータを使ったムービー制作実習。作品を制作しながら、最新の技術を習得していく。



▲自分の作品をクラスのみんなの前で発表する。そこで受けた批評が、これからの制作に活きてくるのだ。

授業 ゲーム制作はもちろん、映像・アニメなどの技術も学べる

ゲーム・グラフィックデザイナー科を例にあげると、1年次にデッサンや構図学など、グラフィックを制作するうえで基礎となる技術と知識をきちんと身につける。また、映像演出作法、コミック＆アニメ発想学、SF講座など、幅広い知識が身につくような科目も用意されている。デッサンに関しては、グラフィック関連の教育に長年携わってきた本校が独自に開発したレッスンメニューが用意されており、1年目で驚くほどの実力がつく。また、CG技術についても基本から学べるので、コンピュータ初心者でも安心のカリキュラムとなっている。そして、2年次で、ゲーム制作現場の流れを反映した実践的な授業を行う。格闘ACTを制作するときなどに使われるモーション・キャプチャ・システムや、最新のワークステーションなど、実際のゲーム制作現場で使用されている機材が用意さ

学生に直!!



ゲーム・グラフィックデザイナー科
川井健生くん

絵を描くのが好きで、パソコンも好きだったので、それをあわせたゲーム・グラフィックデザイナー科を選びました。授業は、明るい雰囲気で、先生やほかの学生との会話も盛り上がります。先生とは、授業以外でも交流があって楽しいですよ。それと、授業のペースが早いので、ひとつひとつ確実に身につけていく、という積み重ねが大切になります。それが、作品に反映されていくんです。

先生に直!!



CG学部長
ゲーム関連科主任講師
山下悟先生

本校ではグラフィック制作に重点を置いた授業を行っています。どういった内容なのか、興味を持たれたら、ぜひ体験入学に参加してください。体験入学では、模擬実習を行います。また、当校に入学したらどういった勉強をしていくのか、わかりやすく説明したカリキュラムガイドを参加者全員に差し上げているので、より具体的に理解していただけます。



▲充実した機材をふんだんに使った授業が行われている。和やかな雰囲気ながらも、画面を見つめる目は真剣そのものだ。

れているので、卒業後、即役に立つ最新技術を修得することが可能だ。

このように、1年次に土台となる知識を学び、2年次で実践的な科目を行う、というシステムは、ほかの学科でも同じである。

また、ゲーム関連だけでなく、アニメ・映像関連の学部も併設されているので、音響スタジオやアニメーション制作の機材も充実している。それらのプロ仕様の設備をふんだんに使って授業を行うのも、本校ならではの特徴だ。

学生の作品



▲美しいグラフィックで物語が進むAVG『夢見る女』は、代々木アニメーション学院で学ぶ学生が制作。

就職 就職率99.01%の秘訣はねばり強い指導にある

本校では、就職難と言われる状況のなかでも、就職率99.01%という驚異的な成績をあげている。これは、「ひとりひとりの個性を把握して、適正なねばり強い就職指導」をモットーに、学院あげて生徒をバックアップした成果である。就職に有利な資格取得にも力を入れており、カリキュラム内で無理なく公認資格を取得できるよう配慮している。また、企業を招いて会社説明会を開催したり、東京での就職を希望する地方校の学生を対象とした就職ツアーを組むなど、ユニークな支援も行っている。そして、本格的な就職活動時期に入ると、就職面接のテストシミュレーションなど、きめの細かい指導を行う。もし不採用になっても、就職担当の先生と再度面接を行って対策を練り直し、もう一度チャレンジ。合格するまでねばり強い指導を受けられるのだ。また、プロフェッショナルとして成功するための教育機関、BEP（ビジネス・エキスプレス・パスポート）と特別提携しており、成功への法則を学ぶ「サクセス・セミナー」を受けることができる。就職面接でチェックされるマナーや社会人としての心構えが学べるのだ。

Check Point! 短い学生生活を有意義に過ごそう ふたつの学科を受講できる「ダブル・スタディ」スタート

ゲーム・デザイナー科もいいけど、アニメーター科にも魅力を感じる。どちらにしていいのか迷ってしまう……そんな人のために、同時にふたつの学科を受講できる「ダブル・スタディ」制度が平成11年度からスタート。これは、午前に1学科、午後にもう1学科の授業を受けるシステムだ。例えば、午前中はゲーム・シナリオライター科、午後からアニメ監督コース科、という風に受講することができる。この制度を利用すれば、まったく違う分野の学科を選んで幅広い知識を習得することも、近い分野の学科を併習してグラフィックのエキスパートを目指すことも可能だ。学費は、単純に倍かかるのではなく、入学金は1学科分、年間設備費も割安になっている。もちろん、通常の倍の授業を受けるのだから忙しさも倍になるが、身につく知識と技術は相乗効果で計り知れない。



◀他の人たちの倍、学んで、ライバルに差をつけよう。

カリキュラム

1年次で、ゲーム制作、コンピュータ操作、グラフィックの基礎を学び、2年次は実習中心の授業を行う。新設のゲーム・シナリオライター科では、シナリオ作法の初歩から絵コンテ作法に始まり、世界構築、ワープロ操作技術まで、幅広いカリキュラムを用意している。

学費

下の表は、全学科共通。なお、大阪校・名古屋校・福岡校の創立10周年を記念して、この3校に平成11年4月入学する人は、年間学費が650,000円になり、入学祝い金が贈呈される。

入学手続き金	30,000円
入学金	180,000円
年間授業料	380,000円
年間設備費	160,000円
合計	750,000円

学校説明会

1日体験入学を全国の学院で行っている。また、学院説明会を全国主要都市で開催している。いずれも参加は無料。実施日は電話で問い合わせるかホームページで確認を。要事前申し込み。

インターネット

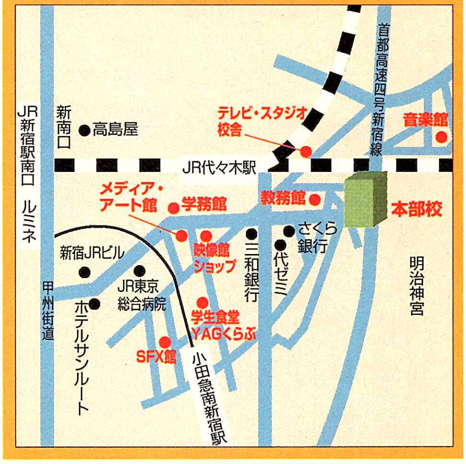
URL http://www.yag.ac.jp/

詳しいコース案内や募集要項、生徒作品ギャラリーなどが掲載されている。また、体験入学の申し込みや資料請求、進路に関する相談もオンラインで受けつけているので、気軽に相談してみよう。



問い合わせ先

■東京校
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DEN-10
☎0120-310-042
東京校では全国各校への問い合わせも受け付け中。



キミよ、ゲーム業界の「星」になれ！

人気NO.1職種「企画」になろう!!

現在、ゲーム業界の花型は「企画」。そんな「企画」の実像から、どうしたら「企画」になれるかまで、主要50社へのアンケートと企画者インタビューをもとに徹底検証！





漫画：神奈川のりこ

What's企画？ ところで「企画」って何をやるの？

ゲーム業界を目指す若者にもっとも人気の高い職種、「企画」。しかし「企画」が実際にどんな仕事をしているのかは、非常に曖昧だ。「新しいゲーム作りのため、日夜アイデアを練っている」というイメージが先行しがちだが、はたして実態は？　そこで、メーカーに「企画」の具体的な業務内容を尋ねてみた。そこから導き出された結論は「企画」＝「何でも屋」。グラフィック作業や販促補助なども行うかどうかはメーカーによってまちまちだが、いずれにせよ「企画」とは、企画書提出からゲーム完成に至るまでの、広範な業務をこなす必要があるようだ。

メーカーに直撃!　これが「企画」だ!!

●企画書、仕様書の作成。社内外プレゼンテーション。（V社）

●製品のコンセプト作りから、データの構成作り、数値作り、グラフィック、画面作りまで。（T社）

●ゲームの発想、企画書作成から、制作チームのコーディネート、スケジュール管理、売上利益管理、販促提案と１から10まで。（S社）

●企画立案、実務プランニング、広報宣伝の補助業務、人材育成。（G社）

●入社したての頃、先輩が「企画は何でも屋だ！」と言っていたことが思い出される。（T社）

●プログラム、グラフィック、プロモーションを除く、ソフトに関するすべて。（F社）

●広報、営業も含めたスケジュール管理。シナリオやデータの作成。担当ゲームのデバック（簡単なグラフィック描きも）。（N社）



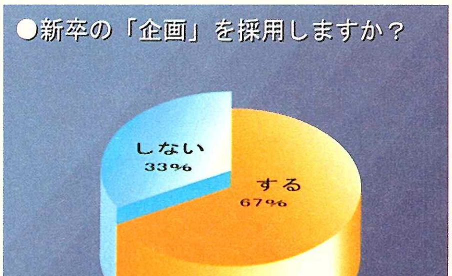
企画職で夢のゲーム業界へ！でも現実は…

単なるアイデア出しや企画書、仕様書の作成だけに止まらず、業務内容がゲーム制作全般にわたる「企画」。それだけに新人が勤めるには難しい職種に思えるのだが、はたしてどれだけのゲームメーカーが「企画」として新規採用を行っているのだろう。

意外なことにアンケートの結果、「企画」として新規採用を行っているメーカーが全体の半数以上を占めている。しかし、プログラマやグラフィッカーなど、他の職種に比べると採用人数は極めて少ないのが特徴。その一方で、応募資格にプログラミングができる、絵が描けるなど、特殊な技能を要求されないこともあり、応募者の総数は他職種よりも圧倒的に多くなっている。つまり「企画」として採用するメーカーは多いものの、メーカーの需要以上に人気の高い職種であり、ゲーム業界の中でも特に「狭き門」だといえるだろう。

ちなみに、新規採用よりも中途採用が多いことも「企画」を特徴づけるポイント。他の職種よりも経験が求められているということであり、それだけにゲーム制作の経験が絶対的に少ない新卒者ではいきなり「企画」になるのは難しいということなのかもしれない。





新卒で「企画」を採用しない 33%

その理由は

●各職種の者が数名ずつ集まって、チームを結成。そのチームで企画段階から開発を始めるので、そもそも企画というセクションがないため。（K社）

●発想のみの企画者であれば、新規の方でもできる可能性はあるが、ゲームを完成させるという意味での「企画」は、ゲーム開発での経験によって初めてできることが多く含まれていると考えるため。（S社）

●商品開発を希望する方には、３か月間の集合研修を受けてもらい、適性を判断したうえで、仕事に就いてもらう。（T社）

●「企画」は単なる思いつきでできるものではなく、発想を作品にしていく能力こそが大切。そのためには発想力、知識、人間性、交渉力、実行力、判断力など、多岐にわたる才能が必要であり、これらは通常、仕事を通じてしか学ぶことができないため。（G社）

●新人では即戦力として使えないため。（S社）

アンケートにご協力いただいたメーカー：アスキー、アテナ、アートディンク、アトラス、アリスソフト、アリカ、イマジニア、エルフ、ＮＥＣインターチャネル、ＳＮＫ、エニックス、ガスト、角川書店、カプコン、キッド、ゲームアーツ、元気、コーエー、コナミ、コンパイル、彩京、サンソフト、ジャレコ、スクウェア、セガ、セタ、ＳＣＥ、タイトー、タカラ、テクモ、データイースト、Ｔ＆Ｅソフト、ドリームファクトリー、トレジャー、ナムコ、日本テレネット、任天堂、ハドソン、バンダイ、バンプレスト、パイオニアＬＤＣ、ビデオシステム、ビクターインタラクティブソフトウェア、ヒューマン、フロム・ソフトウェア、魔法、メサイヤ、リバーヒルソフト、リーフ、ワープ（50音順、敬称略）

アナタは本当に「企画」向き？　すぐわかる適性度診断チャート

企画になりたいというアナタ。アナタはそもそも自分が「企画」に向いているかどうか、考えてみたことがある？　このチャートで自分がどれだけ「企画」向きか調べてみよう。



限りなく 100%

「企画」になるために十分な資質アリ。まさに順風満帆といえる。このまま突き進んでいけば、将来は「企画」になれること間違いナシ？

イケてるね 80%

なかなかイイ線行ってます。「企画」への適正度は十分なので、この先も、気をゆるめて道を踏み外すことなどないように注意しよう。

がんばれ 60%

「企画」になれるか否か、まさしく運命の岐路に立っている感じ。今後のさらなる奮闘努力に期待。そうすれば、その先には輝かしい未来が……。

あきらめるな 40%

ちょっと「企画」の本道から外れているようですね。このままでは「企画」になるのは難しいかも。今からでも遅くないので、方向修正してみては？

ちょっとなあ 20%

うーん、企画はちょっとどうかな……。とはいえ、「企画」だけがすべてじゃない！　この際、自分の将来を見つめ直すいい機会かも。

イラスト：路みちる

企画者になるための「能力」を探る!

企画に必要な条件 それがアナタにはあるか?

チャートの結果はどうだっただろう。「電撃王が作ったチャートなんて信じない!」とお怒りの方もいるかもしれないので、今度は直接メーカーに、「企画」を目指すために必要なことを伺ってみた。主な回答は次のとおり。

●何にでも興味を持つ好奇心と、疑問や謎を突き止めていく探求心。(T社)
●言葉、文章、絵による表現力。(T社)
●「面白さ」に対する執着心。(T社)
●既成の概念にとわられない自由な発想力と、それを実現するための冷静な分析力。(R社)
●チームをまとめ上げる力量。(N社)
●意固地にならない寛大な心。(N社)
●なにかひとつの分野でスペシャリストであること。(A社)
●体力、丈夫な体。(D社)
●根性。(G社)

「企画」という職種自体が、とてもひとことでは語り尽くせない雑多な業務をこなさなければならないだけに、「企画」に必要な能力、資質も実にさまざまだ。その中でも特に多く挙げられていたのが、下に挙げた5つ。チャートでどんな結果が出たにしても、改めてこの5つのうち、自分には何があるのかを冷静に考えてみよう。そこから自分がどれだけ「企画」に向いているかが、ある程度判断できるだろう。

しかし、寄せられた回答の中には「まずプログラマになってください」という意見(P社)も。「企画」云々ということよりも、現場で実制作に携われるだけの技量を持っていることが基本だということなのかもしれない。

企画に求められることとは?

●旺盛な好奇心
●自由な発想力
●グループをまとめる力
●一芸に秀でていること
●やっぱり体力

求められる資質を勘違いすると大変

「企画」に求められる代表的な5つの条件。「どれをとっても自分は自信がある」という人もいるかも。でも、ここで求められていることを勘違いしてはいないだろうか? そこで、これら5つの資質を改めてチェックしてみよう。

●旺盛な好奇心

ひとくちにゲームといってもRPG、ACT、SLGとさまざまなジャンルがあり、また、作品ごとに描かれている内容も、恋愛、スポーツ、ホラー、SFとさまざま。ゲームの中で描かれていることはあらゆる分野、領域に及ぶともいえるだろう。それだけに、いろんなものに興味を持つことは重要だ。しかし、何にでも興味を持つけど、結局、すぐ飽きてしまったり、後に何も身につかないのであれば、それは単に「飽きっぽい」「移り気」であるに過ぎない。いろんなことに好奇心を抱き、その結果、何かを得て初めて意味があるのだ。自分が本当に「好奇心旺盛」なのか、それとも「移り気」なだけなのか、冷静に考えてみてはどうだろう。



●自由な発想力

既存の考えにとらわれない自由な発想こそが、新しいゲームを生み出す力になると言っても良いだろう。それだけに自由な発想力は非常に重要だといえるが、これも考え方しだい。自由な

『サクラ大戦』は私が担当しました

(株)セガ・エンタープライゼス
伊藤知行氏
「企画」の先輩からひとこと



◀コンシューマソフト事業部 第二コンシューマ研究開発部 企画セクション課長。『サクラ大戦』シリーズのディレクター。趣味は音楽観賞。

セガの場合、企画は大きく3つの仕事に分けることができます。ひとつは新しい商品の企画を立てる、いわゆる商品企画。次に仕様書の作成。最後は全体的なスケジュール管理など制作進行的な仕事です。他にももちろん雑用もありますよ。それこそお弁当を買いに行ったりとか(笑)。縁の下の力もちというわけです。

セガは職種別採用なので、最初から企画として採用しますが、企画は本当に難しいですね。入ってすぐ自分の企画が立ち上がるケースはほとんどありません。何度も企画書を出したり、他人の企画の仕様書を書いたりして経験を積んで成長していくしかないでしょう。

また、企画者に必要なこととして、「何にでも興味を持ちなさい」と良く言われますが、それは当たっていると思います。いろいろなことに興味を持っている人、遊びをたくさん知っている人というのは、新しい発想が生まれやすいですね。また、本質的な良いところを見抜く力が大事です。ユーザーの立場からではなく、作り手側の立場になって、「このゲームの本当の面白さは何か」ということを理解する力は、ぜひ持っていて欲しいですね。さらに、企画は自分でプログラムを組むことも、グラフィックを描くこともできませんから、自分の意見を正確に伝えられるかがとても大切です。面接の際にも、重点的にチェックしますよ。たくさん遊んで本質的な面白さをつかむ力を養うこと、自分の考えをしっかり相手に伝えること、このふたつができれば企画になれるのではないでしょうか。

企画者が語る「企画」という仕事①

発想は決して突拍子もない発想を意味するのではないということ。頭の中でいかに空想の翼を羽ばたかせたとしても、それがゲームという形で現実化できないのであれば、メーカーにとって何の役にも立たない。結局、夢を語るのは簡単だが、それを実現するのは簡単なことではないのだ。予算、技術上の問題も含め実現可能な範囲で、斬新なアイデアが求められているということを忘れないように。

●グループをまとめる力

これは文字どおり受け取ってもらって構わない。要は「企画」は単なるアイデア出しではないということ。大抵のメーカーの場合、実際にゲームの制作が始まれば、制作進行における全般を管理することが、「企画」の重要な役割となる。そのためには各部署と交渉を行いながら制作チーム全体をまとめていかなければならない。ゲーム作りはあくまでも共同作業。人と交わるのが苦手、人と話すのが苦手では、とても「企画」という仕事は務まるものではない。



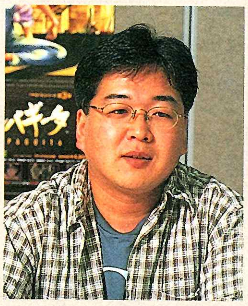
●一芸に秀でていること

何であれ、ひとつのことに秀でているのは確かに大きな強みとなる。しかし、ここで言っているのは「企画」に必要な何かひとつに優れているということ。大学の一芸入試とは違うので、いくらケン玉が上手くても(すごくおもしろいケン玉ゲームのアイデアがあるなら話は別だが)、ゲームメーカーは採用してくれないので注意!!

『やるドラ』シリーズで企画力を発揮!!

㈱プロダクション・アイジー
藤咲淳一氏

グラフィッカーから「企画」に



◀Gスタジオ／ソフトウェア開発部ディレクター。『やるドラ』シリーズの企画を担当。趣味はインターネット、ビデオ鑑賞、散歩など。



▲『やるドラ』は自社の持つアニメーションのノウハウを活かすことから、企画が始まった。

もともと僕はグラフィックのデザインをやっていました。とにかく絵を描くことが好きで、絵を描ける仕事に就きたかったので、たまたまアルバイトを募集していたメーカーにデザイナーとして業界に入り、そこからいろいろ経験を積んで、ディレクターの作業も兼ねるようになりました。

バイトを始めた当初は絵を描くことしかできませんでしたし、ゲームのこと自体よく知りませんでした。でも「企画」については、大多数の人が最初は何も分からないでしょう。会社ごとハードごとにさまざまな違いがありますし、学校で学んだことだけでは役に立たないかもしれません。

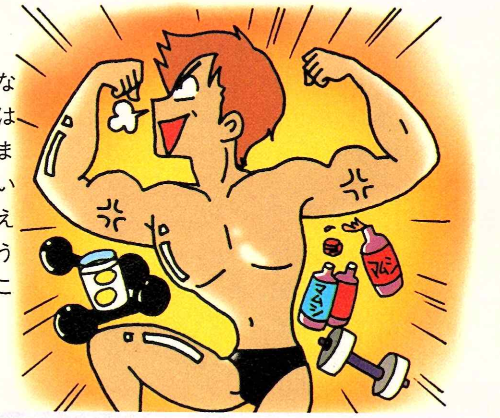
また、企画者になるといっても、普通どのメーカーでも、1年目から企画という仕事に就くことは無理です。たとえ役職は企画でも、メインで動いている人の下でサブ的な仕事しか任されない。雑用が主になるでしょうね。僕もそうでしたが、雑用の中からゲーム制作の流れ、職種ごとの仕事内容を理解したうえで初めて企画になることができると思います。アイデアを出したり、企画書を作成するのが企画の仕事ではなく、企画書を作成してからが企画の本当の仕事。スタッフワークからスケジュール管理、プログラム、グラフィックまですべてが企画という枠組みに入ります。プロデューサーでありディレクターでもある。それが企画者だと僕は考えています。

最後になりましたが、企画を目指す人には、ぜひいろんなことを経験して欲しいです。そこで失敗しても構いませんから、とにかく経験することです。「やらないで後悔する」よりも、「やって後悔」するのであれば、それもいつかゲームのネタになりますから。

企画者が語る「企画」という仕事②

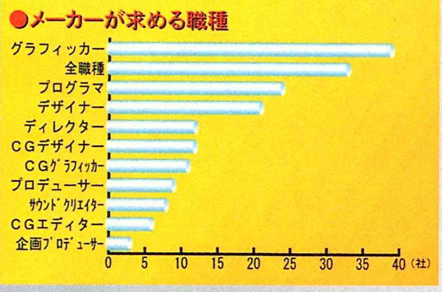
●やっぱり体力

これも文字どおり受け取ってもらって構わないだろう。もちろんスポーツマンである必要はないし、フルマラソン走れる必要もない。つまり、どんな職業であれ、最後は体が資本だということ。特に、ゲームに限らずモノを作るうえでは最後の粘りが重要。この粘りが出るかどうかは体力のあるなしに関わってくる。「ここにこだわりたいけど、疲れたからもうヤメ」では、良い作品を生み出すことはできないのだ。



どうしてもゲーム業界へ入りたい!! そんなアナタにおススメなのは?

ここまで読み進めてきて、「どうも自分は企画に向いてないんじゃないか」と思った人も少なからずいるのではないだろうか。そんな人に質問。アナタはとにかく「企画」になりたいのか、それともゲーム業界に身を置いて、ゲーム作りに携わりたいのだろうか? すぐに「企画」になれないのならゲーム業界に興味ナシという人は置いといて、もしアナタがどうしてもゲーム業界で働きたければ、まだまだあきらめるのは早い。メーカーがどんな職種をもっとも必要としているのかを知っておけば、業界への就職のチャンスも広がるはずだ。左の表を見れば分かるように、ゲーム業界で特に必要とされているのは、グラフィッカーとプログラマだ。とにかくゲーム業界に就職したいという人は、まずグラフィック、プログラミングの勉強をしてみてはどうだろう。それに、他職種から「企画」になった人は多いし、アナタにもそんなチャンスが待っているかもしれないのだから。



特報!! エルフが人材募集!

今回、必要な職種をメーカーに訊ねたところ、エルフから人材募集のお知らせが。募集職種はCGグラフィッカー（2D、3Dとも)。3Dグラフィッカーは、モデリングやテクスチャーなどの作成を行える人。2D～は、コンピュータ上に取り込んだ原画を修正しながら着色していく仕事で、きめ細かな画力が要求される。いずれも希望者は自分の作品と履歴書をエルフ（担当清水）まで送付のこと。

●送付先・問い合わせ先
〒166-8528 東京都杉並区梅里1-7-7
新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ
☎ 03-5377-0011

『モンスターファーム』を企画したのは私です!!

テクモ(株)

高宮孝治氏

「企画」として入社



◀商品開発部 プロジェクト班アシスタントプロデューサー 課長代理。『モンスターファーム』の企画を担当。趣味はバンド活動とお酒を呑むこと。

私の場合、最初から企画としてテクモに入社しました。でも最初は雑用ばかりで、人手が足りないからとグラフィックの手伝いなどもやりましたね。でも結局のところ、最初に雑用など末端の作業をこなさなければ企画にはなれません。企画というとアイデアを練る仕事と考えがちですが、企画が通った後、実際にゲーム作りをまとめていく作業がメイン。そのためにも末端作業の中から経験を積むことでゲーム制作の全体が見えるようになることが必要です。ですから、仮に新人が素晴らしい企画を出した場合でも、その人にプロジェクトを預けることは絶対にないですね。案は出すことができても、それをゲームにするためにはどういう行程があって、どう進行させればいいのかは全体像が見えないとできませんから。

企画を目指すためには、やはり常識的な人付き合いができないと駄目ですね。グラフィック、プログラマなど、各パートへのつなぎ役もしなければいけないので、各パートに関する最低限の知識を持っていることも必要でしょう。あとは自分のPRポイントが何かをはっきり見極めて欲しいですね。企画の場合、プログラミングが組めるとか、絵が描けるとかは絶対条件ではありません。それだけに企画職としての売りは、何なのかと聞かれて、しっかり答えられることはとても大切。そこで気の利いた答えを返せる人は、やっぱり商品を作る上での売りも押さえられるんじゃないかなと思いますけどね。

企画者が語る「企画」という仕事③

企画に至るプロセスはさまざま

業務内容も多岐にわたり、また狭き門でもある「企画」。そこで今度は、現在「企画」としてゲーム業界の第一線で活躍しているクリエイターたちが、どのようにして現在の地位を獲得したのかを見てみよう。企画者の経歴を調査した結果、電撃王では下のような5つのタイプに分類してみた。読者の多くが「企画」と言われてすぐに顔を思い浮かべるであろう著名人の方々も、「企画」に至るまでいろいろなプロセスを経ているのであり、むしろ「企画」として入社というケースは少数派であることが分かるだろう。結局「企画」として大成するには、「企画」としてゲーム業界への就職を目指すよりも、他職種で働いたり、まずは実際に自分でゲームを作ってみて、ゲーム制作のノウハウを体得する方が近道なのかも（当然、飯野賢治氏もズブの素人からゲーム会社を興したわけではない)。

多くの「企画」志望者が、最初から「企画」としてメーカーに就職したいと考えているだろうが、決してそれだけが「企画」になる道ではないということを覚えておくのも良いのでは？

① 他職種から企画へ。正統派TYPE

現在「企画」という肩書きを持つ人たちの中で、もっとも多数派を占めているのがこのタイプ。「企画」とは異なる職種でゲームメーカーに入社。その後「企画」を手がけるようになった人たちだ。『マリオ』で有名な任天堂の宮本茂氏も、もとはグラフィッカーだった。ほかには、カプコンの岡本吉起氏(グラフィッカー)、『みんなのGOLF』を企画した村守将志氏（プログラマ）など。

代表例 任天堂 宮本茂氏



② まずはバイトから。コツコツTYPE

スクウェアの坂口博信氏など、バイトでゲーム業界に入り、その後「企画」にたどり着くタイプ。ゲーム制作のノウハウを直に学べるうえ、実力第一主義の業界なだけあって、実力が認められれば即プロになることも可能。バイト募集は多くのメーカーが随時行っているので、業界を目指すなら実は狙い目だ。また、スクウェアではバイト（CGグラフィッカー）からのみ新卒採用を行うことも覚えておこう。

代表例 スクウェア 坂口博信氏



③ ゲームコンテストに入賞。エリートTYPE

ゲームコンテストで入賞という輝かしい経歴を持ち、そこから、業界入り→「企画」という道を歩んだ人たち。『ドラクエ』でお馴染みの堀井雄二氏や、現在はチュンソフトの代表を務める中村光一氏がこのタイプに該当する。自分で企画したゲームが認められれば、それは後々大きなウリになる。多くのコンテストが開催されている（次ページ参照）ので、ぜひ挑戦してみてはどうだろう。

代表例 アーマープロジェクト 堀井雄二氏



④ いきなり社長。立身出世TYPE

自分でゲームメーカーを興して、自分の作りたいものを作るというタイプ。もっともメジャーな存在は、ワープの飯野賢治氏だろう。しかし実際には、ゲームメーカーの創立者の多くがこのタイプに属する。当然、他のメーカー、開発会社を経て独立した人たちが大多数を占め、「ゲームのことは何も知らないけど、ゲームが大好きで自分でも作ってみたかったから」などという人は、まず存在しない。

代表例 ワープ 飯野賢治氏



⑤ 企画として入社。純血種TYPE

最初から「企画」として入社し、現在も「企画」という、「企画」一筋で業界に関わってきた人たち。『バイオハザード』シリーズ産みの親、カプコンの三上真司氏が、このタイプに当てはまる。しかし、「企画」として入社したとはいえ、別項で紹介している高宮氏（高宮氏もこのタイプ）や藤咲氏の話からも分かるように、いきなり「企画」を任されることはほとんどなく、最初は雑用が主な仕事となる。

代表例 カプコン 三上真司氏



'99年度、「企画」を新卒採用するメーカーは?

すでに述べたように、「企画」として人材を採用しているメーカーは決して少なくない。現在もアテナ、ＳＮＫ、セガ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、マイクロキャビンなどが新卒で「企画」を募集している。その中からいくつかのメーカーを例に、簡単な募集要項を紹介しよう。

●アトラス　コンシューマ機用ソフト開発希望者は「ボタンを使わずに、方向キー１つでできるゲーム」をテーマに企画書（ジャンルは自由）を提出。

●ガスト　Ａ４サイズでオリジナルゲームの企画書を提出。

●ヒューマン（募集職種名はプランナー）「今までに印象に残っているゲームとその理由およびプレイした感想」をテーマにした論文及び最低１案以上の企画書（書式、ジャンルは自由）を提出。

上で紹介している以外にもまだまだ多くのメーカーが「企画」募集を行っているので、詳しくは各メーカーのホームページなどを調べてみよう。ただし、大抵のメーカーは若干名しか採用しないし、ハドソンやサン電子などのように、中途採用しか行っていないメーカーも多いので注意。また、「企画」として入社しても、すぐに１本のゲームの「企画」を任されることはまずないということを、くれぐれもお忘れなく。

コンテストからプロへも夢じゃない

自分で企画・作成したゲームが世間に認められれば、それはゲーム業界への就職を目指すうえで非常に大きな力になる。そこでオススメなのが、コンテストへの応募だ。ゲーム産業の発展に従い、コンテストの数は増加。今年もエニックスやエルフなどのゲームメーカーや官公庁、地方自治体が主催するコンテストが、大小20以上も開催されている。どんなチャンスでも見逃さないように。



▲10月31日まで「文化庁メディア芸術祭」が作品募集中。詳細は同事務局（03-3535-3501）まで。

結局、電撃王の結論はコレ!!

●プログラム・グラフィック・シナリオのいずれかに精通していること!
●人生経験が豊富であること!
●ゲームへの理解があること!



メーカーへのアンケートにはじまり、企画者の話、企画者の経歴を見てきたうえで、電撃王が「企画」に必要だと考える要素が上の３つだ。事実、現在「企画」職にある人たちの圧倒的多数が、プログラマ、グラフィッカー、シナリオライターのいずれかを経験している。総合的な見地に立って、ゲーム制作全般に関わる業務をこなさなければならない「企画」にとって、各部署との交渉は不可欠。そこでいずれかに精通していれば、その分、交渉はスムーズに進められるのだ。

また、いくら「自由な発想」といってみても、自分の頭の中に知識、経験として蓄積されたものを介してしか、物事を考えることはできない。そのため、ひとつでも多くの経験を積むことが発想を豊かにするには必要となる。かの広井王子氏も「自分が体験したことをモチーフにすることでしか企画は立てられない」と語っている。肝に銘じておこう。

最後の「ゲームへの理解があること！」とは、多くのゲームをプレイして「ゲーム博士になれ」と薦めているのではない。ゲームに関する雑学をいくら覚えたところでゲーム作りには活用できない。ゲームの面白さとは何か、その本質を理解することが「企画」には重要なのだ。

◆それでも「企画」を目指すアナタに……

「企画」を目指す多くの人にとって、かなり厳しい意見も述べてきたが、アナタの感想はどうだろう。もちろん、電撃王が挙げた３つの要件をすべて満たしていても、必ず「企画」になれるというわけではない。しかし、どんな過程を歩むにしても、経験なしでは「企画」にはなれないということだけは確か。アナタにとってのゴールがゲーム業界に就職することではなく、「企画」になることであるなら、就職後もコツコツと経験を積んでいくしかないのだ。結局、各人が自分に合った過程を見つけたうえで、大いに努力することが大事だということ。その努力を怠らなければ、次代を担う「企画」になるのはアナタかも知れない。

オススメスクール19選

ゲームスクールカタログ

ゲームクリエイターを志すキミに、本誌が厳選した19校を50音順に紹介しよう。自分の意志にあったスクールが必ず見つかるはず。まずは連絡を入れて、業界への最初の一歩を踏み出そう！

INDEX

※(ハ)とあるものは資料請求ハガキのある位置を示しています。

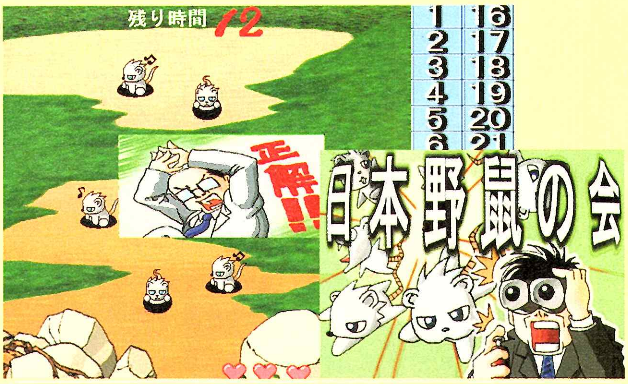
学校名	電話	郵便番号	住所	ミニ情報
ア				
アイマックスアカデミー	☎0120-00-3216	144-0051	東京都大田区西蒲田７-４-４ 小山第２ビル	プランニング科、グラフィック科、ほか２科を開設。学校見学は随時受け付け中。
アミューズメントメディア総合学院	☎0120-41-4600	150-0011	東京都渋谷区東２-29-８	ゲームクリエイター科、声優タレント科、コミック科ほか４科を開設。大阪校もあり。
ＥＣＣコンピュータ専門学校	☎0120-000-544	530-0015	大阪府大阪市北区中崎西２-３-35	マルチメディア学科、デジタルクリエイター科ほか３科を開設。小人数クラス編成。
大阪アニメーションスクール	06-533-5220	550-0014	大阪府大阪市西区北堀江2-４-４	吉本興業などがバックアップする放送芸術学院が母体。ＣＧデザイン科ほか６科を開設。
太田情報商科専門学校	☎0120-168109	373-0812	群馬県太田市東長岡町1361	ゲームクリエイタ学科、情報工学科を開設。在学中に短大と併修が可能など自由度が高い。
カ				
コナミコンピュータエンタテイメントスクール	03-3224-0573	106-0032	東京都港区六本木１-４-30 ＫＣＥスクール入試事務局	プログラムコースほか２科開設。実力が認められればコナミに入社できる。神戸校あり。
サ				
総合学園ヒューマン・アカデミー	☎0120-89-1588	169-0075	東京都新宿区高田馬場４-４-２	夜間10講座、全日制８専攻を開設。仙台校、名古屋校、大阪校、神戸校、福岡校あり。
タ				
デジタルエンタテインメントアカデミー	03-5330-2870	169-0074	東京都新宿区北新宿１-５-２ 佐藤ビル４Ｆ	ゲームクリエイター養成科、マスターコースを開設。マスターコースは３年次選択制。
デジタル東京(旧東京科学情報システム)専門学校	☎0120-106-499	194-0013	東京都町田市原町田５-10-16	情報処理科、ゲームクリエイター科ほか５科を開設。来年度より名称を変更する。
東京アニメーター学院	03-5276-1511	101-0061	東京都千代田区三崎町３-４-９	コンピューターゲーム科、アニメーション科ほか８科を開設。ＣＧ系の講座がメイン。
東京ゲームデザイナー学院	03-3370-2720	151-0053	東京都渋谷区代々木３-57-６	ゲームクリエイター科（ゲームデザイナー養成講座ほか７講座）を開設。自主性を重視。
東京工業専門学校	☎0120-428-005	150-0031	東京都渋谷区桜丘町24-５	ゲームクリエイター科ほか２科を開設。インターネットを使った授業を取り入れている。
東京ネットウエイブ	☎0120-65-6226	151-0051	東京都渋谷区千駄ヶ谷１-８-17	ゲームプロデュース専攻ほか８専攻を開設。プロの現場で学べるコース「ＥＲＰ」もあり。
トライデントコンピュータ専門学校	☎0120-157581	450-0002	名古屋市中村区名駅３-24-15	マルチメディア学科、ゲームサイエンス学科ほか４学科開設。情報処理系の学科がある。
ナ				
日本ゲームソフト学院	03-3261-8211	101-0061	東京都千代田区三崎町３-４-９	ゲームデザイナー学部を開設。卒業生はゲーム開発研究科に進むことができる。
日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校	☎0120-123-351	144-8655	東京都大田区西蒲田５-23-22	マルチメディア科（ゲームソフトコースほか２コース）を開設。八王子校もある。
ハ				
バンタン電脳情報学院	☎0120-51-0505	150-0011	東京都渋谷区東３-22-14	ゲームスタジオ、デジタルプロダクトスタジオを開設。単位制授業で講座を選べる。
ヒューマンクリエイティブスクール	☎0120-37-9898	180-0001	東京都武蔵野市吉祥寺北町１-２-12	マルチメディアエンタテインメント課程ほか３課程を開設。開校から９年の歴史を持つ。
ヤ				
代々木アニメーション学院	☎0120-310-042	151-0053	東京都渋谷区代々木１-20-３ ＤＥＮ-10	アニメーター科、ＣＧアニメ・ゲーム科ほか25科。大阪・広島・沖縄など全国に12校。

トライデントは、ゲーム・映像・コンピュータ業界を目指す皆さんを応援します。

1999年度入学生募集学科

学科名		専攻名	修業年限／対象
マルチメディア系	マルチメディア学科	●コンピュータグラフィックス専攻 ●デジタル映像専攻 ●デジタルサウンド専攻	昼間3年／男女
	ゲームサイエンス学科	●ゲームプログラマー専攻 ●ギャラクタデザイナー専攻	
	総合CAD学科	●インテリアデザイン専攻 ●カーデザイン専攻 ●工業デザイン専攻	
情報処理系 (※パソコン無償貸与特典があります)	高度情報学科	●ハイライセンス専攻 ●システムプランナー専攻 ●ネットワークエンジニア専攻	昼間3年／男女
	情報処理学科	●情報ライセンス専攻 ●システムデザイナー専攻 ●パソコンネットワーク専攻	昼間2年／男女
	パソコンビジネス学科	●ビジネスライセンス専攻 ●インターネット専攻 ●デジタル編集専攻	
デジタルクリエイター研究科		●映像・音響制作専攻 ●ゲームプロデュース専攻	昼間1年／男女

"プロを育てるカリキュラムを実践"



ゲーム会社との協同企画ゲーム制作

㈱サクセスとトライデントの協同企画でミニゲーム集を制作中。来春には実際に商品化される予定のゲームなので学生も奮闘中！

WHAT'S NEW!

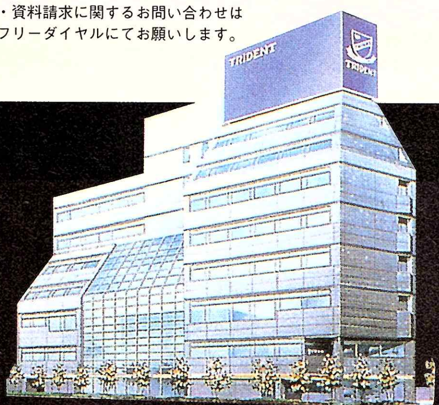
- 東京ゲームショウ'98秋にトライデントは出展します。当日会場で待っています。（10/10・11両日）
- トライデントは㈳コンピュータエンタテインメント ソフトウェア協会（CESA）に加盟している専門学校です。

デジタルクリエイター研究科 年間スケジュール

ANNUAL SCHEDULE （授業時間：火曜日～土曜日 9:20～16:50）



※入学・資料請求に関するお問い合わせは下記フリーダイヤルにてお願いします。



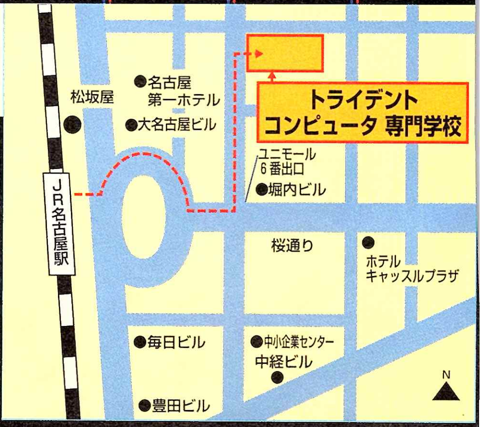
TRIDENT Seek for Thyself

学校法人 河合塾学園
トライデント コンピュータ 専門学校
〒450-0002 名古屋市中村区名駅3-24-15
TEL (052)581-0581

JR・名鉄・近鉄・地下鉄「名古屋」駅下車 徒歩3分
地下鉄桜通線「国際センター」駅下車 徒歩5分
ユニモール6番出口のご利用が便利です

FreeDial 0120-157581

ホームページ http://www.tc.kawai-juku.ac.jp




アニメ創世紀
2001
Osaka Animation School
僕がゲームを創り出す。
ゲームクリエーター科(2年制)
2000年4月、大阪アニメーションスクールについに開講
キミのめざす
道は、どれだ!
●ゲームクリエーター科(2年制)
●TV&シネマアニメーター科(2年制)
●アニメ制作クリエーター科(2年制)
●デジタル&CGアニメ科(2年制)
●アニメ&ゲーム雑誌編集科(2年制)
●コミックまんが科(2年制)
●アニメ美術科(2年制)
●アニメ声優科(1年制)
放送・芸能界
進入計画
BROADCASTING ART COLLEGE
関西の各放送局やあの吉本興業が、
本校とキミ達をバックアップ!
●総合タレント系(2年制)
●番組企画系(2年制)
●放送クリエーター系(2年制)
●制作エンジニア系(2年制)
●放送美術系(2年制)
●メイク&スタイリスト科(2年制)
●ダンスミュージシャン科(2年制)
●その他のコース(1年制)
(お笑い・歌手・マネージャー)
関西随一の放送芸術と
芸能タレント養成学校
TEL(06)533-5050
放送芸術学院
21世紀のゲームは、僕たちがクリエートする。
Osaka Animation School
oAs
大阪アニメーションスクール
〒550-0014 大阪市西区北堀江2丁目4-4 TEL(06)533-5220


DIGITAL STANDARD, ECC
一部でしか通用しない高等技術より、業界で広く活躍できる標準的な技術と知識。
レアなハイエイドマシンより、業界で多く使われているハード&ソフト。
大規模な教室より、一人一人の作品進行状況をケアできる少人数制度。
創作テクニックと同様に大事な、企画力とチームワークの育成。
ECCが大事だと考えているのは、これらの業界標準と呼べる環境。
ECCは、次代のデジタルスタンダードに対応できるクリエイターを育成します。
99年度入学願書
10／1より受付開始
学校説明会
10／24
12／12
ECCコンピュータ
0120-000
大阪府認可の専修学校／CG-ARTS協会認定CG教育校／〒530-0015 大阪市
入学案内書のご請求および説明会参加のご予約は専用ハガキか上記フリー



自分の「好き」をクリエイトする4コース

ゲーム作成を主体とした専門的なカリキュラム編成
■ゲームクリエイターコース（全日・2年制）
【企画専攻・デザイン専攻・PG専攻・マルチメディア専攻】

ゲーム作成の総合プロデュース力を養成
■ゲーム開発研究コース（全日・3年制）

先進のCG動画で関西発のジャパニメーションを創作
■CGアニメーターコース（全日・2年制）

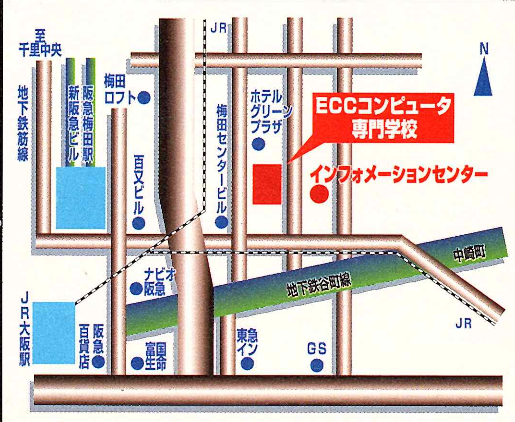
業界標準ツールでリアルにCGテクを吸収
■CGデザイナーコース（全日・2年制）

(土)　11／ 8(日)　11／22(日)　12／6(日)
(土)　12／19(土)　※いずれも14:00開始（要予約）

専門学校
−544

北区中崎西2−3−35

ダイヤルにてお気軽にどうぞ。



COMPUTER　恋LAND　夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6　■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

（使用マシン:O2、DOS/V　使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）／18:30～21:00　開講場所（代々木）

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数（専門職社員）ダントツ全国第一位!!



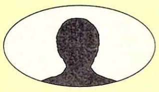
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　木下博史くん
（株）ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日2年制　坂本節郎くん
（株）セレン



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　三浦裕大くん
（株）童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　H. Aさん
（株）ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　末岡靖彦くん
（有）メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座（新聞特設クラス）
全日2年制　矢端賢吾くん
（株）サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980（代）

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!




東京校


大阪校

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成



クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。







11年度生 入学願書 各科受付中!

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM 1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)



本格的デジタル工房

オローラ誕生!!

コンピュータを自由自在に使いこなすための、本格的デジタル工房がついに誕生。
来るマルチメディア時代に活躍する実践的な人材を養成します。

マルチメディア部門技術顧問
名誉校長:スコット・ロス氏



8月17日(月)の特別体験入学会に、あの「タイタニック」の特撮総指揮としてアカデミー賞を受賞したスコット・ロス氏が来日、講演を行った。参加してくれた学生達に、「タイタニック」制作時の裏話や、業界のこれからについての貴重なアドバイスをくれた。
今後は更に、教育や設備・技術面におけるバックアップもしてくれる。

オローラデジタル工房

●CG制作…Houdini、Light Wave 3Dによるハイクオリティー CG制作●バーチャルスタジオ…SOFT IMAGEにより3D-CG制作、Premiereによる画像編集、クロマキーでの画像合成、Blue Back Studioでの画像撮影●ゲーム開発…Light Wave 3DでのゲームCGの制作とVCでのゲームプログラミング。PlayStationゲーム制作●DTM…Macintoshベースの音楽作成●ネットワーク…インターネットの環境設定

●映像・サウンドを含めたゲームソフトのクリエイターを目指す。
ゲームクリエイター科
●2年／男女
- ゲームプログラマー
- アニメクリエイター
- ゲームシナリオ制作　他

●最先端技術で新時代を築くCG・アニメーションのクリエイターを目指す。
CGクリエイター科
●2年／男女
- 広告・印刷プロデューサー
- 企業の広告スタッフ
- マルチコンテンツプログラマー　他

●TV番組の映像やプロモーション用ビデオの編集者を目指す。
デジタル映像学科
●2年／男女
- 映像編集リーダー
- 企業広告部門スタッフ
- CF制作　他

●ますます進化するマルチメディア社会に対応できるスペシャリストを目指す。
情 報 処 理 科
●2年／男女
- ソフト開発部門スタッフ
- システムエンジニア
- ホームページプログラム制作　他

本校のデジタル環境

【ハードウエア】
シリコングラフィックス社O2、WINDOWS、MAC-G3

【3D-CGソフト】
Light Wave 3D、SOFTIMAGE、Houdini

【その他ソフト】
PHOTOSHOP、DIRECTOR、ILLUSTRATOR、Premiere　他

【スタジオ施設】
ブルーバックスタジオ、デジタル編集施設、音響編集施設

【ゲーム用ツール】
PlayStation用ゲーム制作環境
WINDOWS VISUAL C

学校法人　東京科学学園（東京都認可の専門学校）

デジタル東京専門学校

〒194-0013　東京都町田市原町田5丁目10-16（現　東京科学情報システム専門学校　平成11年4月名称変更）

お申し込み・お問い合せは　0120-106-499

今、始まる夢に向けてのプロローグ



©1998 KOEI CO.,LTD.プレイステーション版エニグマより

家賃の50%を学校が援助。家賃補助制度で遠隔地からの入学応援。

「シングルライフ応援システム」とはこれだ!!

- 家賃の50%補助(上限2万円)
- 安心の物件紹介(不動産業者と提携)
- 生活必需品の安価提供(家電品など)
- 自転車無料貸出し
- 生活資金の一時貸与

いたれりつくせりの特典がいっぱいだ。
これなら、安心してキャンパスライフを楽しめるし、親元を離れても安心だ。(ただし、本校A特待生となった場合は、本制度は適用されません。)

「平成10年度入学者には、富士通FMV-BIBLOが貸出された!!」



卒業後はキミのものに!!
一人に一台ノート型パソコンを貸出し。

なんとパソコンは、Windows'95インストールモデル+CPU Pentium133MHzだ!!

コンピュータを学ぶなら、パソコンはぜひ欲しいアイテム。そこで本校では入学者全員にノート型カラーパソコンを貸出し。料金はもちろん無料。卒業すれば自分のものに。自宅に持ち帰ってもOKだから、好きな時間に好きなだけパソコンを使うことができる。このことは資格検定にもきっと役立つ。

ゲームクリエイタコース

2年制
新設 3年制

プログラミング言語、ゲームプランニング、キャラクター制作などの学習を通じてゲームソフトを開発。自分の作品を携えてゲームメーカ就職を目指す、ゲームクリエイタを徹底的に追求するコースです。

10月1日入学願書受付開始

本校卒業生が(株)光栄で実力を証明



(株)光栄 勤務　吉越　正樹君
H6.3.情報処理学科(現情報工学科)卒業
長野工業高校出身

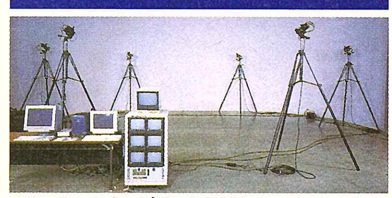
コンピュータゲームを、他のマシンへ移植するプログラマとして仕事をしています。この仕事に入って思うのは在学中に学んだ知識がなかったらとても苦労しただろうということ。学生時代からネットワーク環境の中で勉強できたことは、私にとってとてもラッキーなことだったと思っています。

進路相談会 PM1:30〜PM3:30
10月24日(土)・11月28日(土)・1月23日(土)
2月13日(土)・3月3日(水)・13日(土)・24日(水)

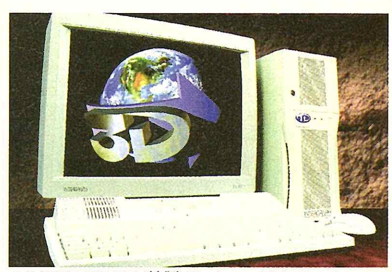
ウインタースペシャルデー AM10:00〜PM3:00
12月12日(土) ※ランチ付
交通費も安心　遠方からの参加者には、帰りの交通費をさし上げます。(ただし電車料金)

入学試験
10月10日(土)より開始　4月2日(金)まで全11回実施

プロのマシンを体感できる充実のゲームクリエイタ実習室



▲モーションキャプチャシステム



▲INTER GRAPH社製Windows NTマシーン
3DCGソフト "SOFT IMAGE"

太田情報商科専門学校

〒373-0812 群馬県太田市東長岡町1361

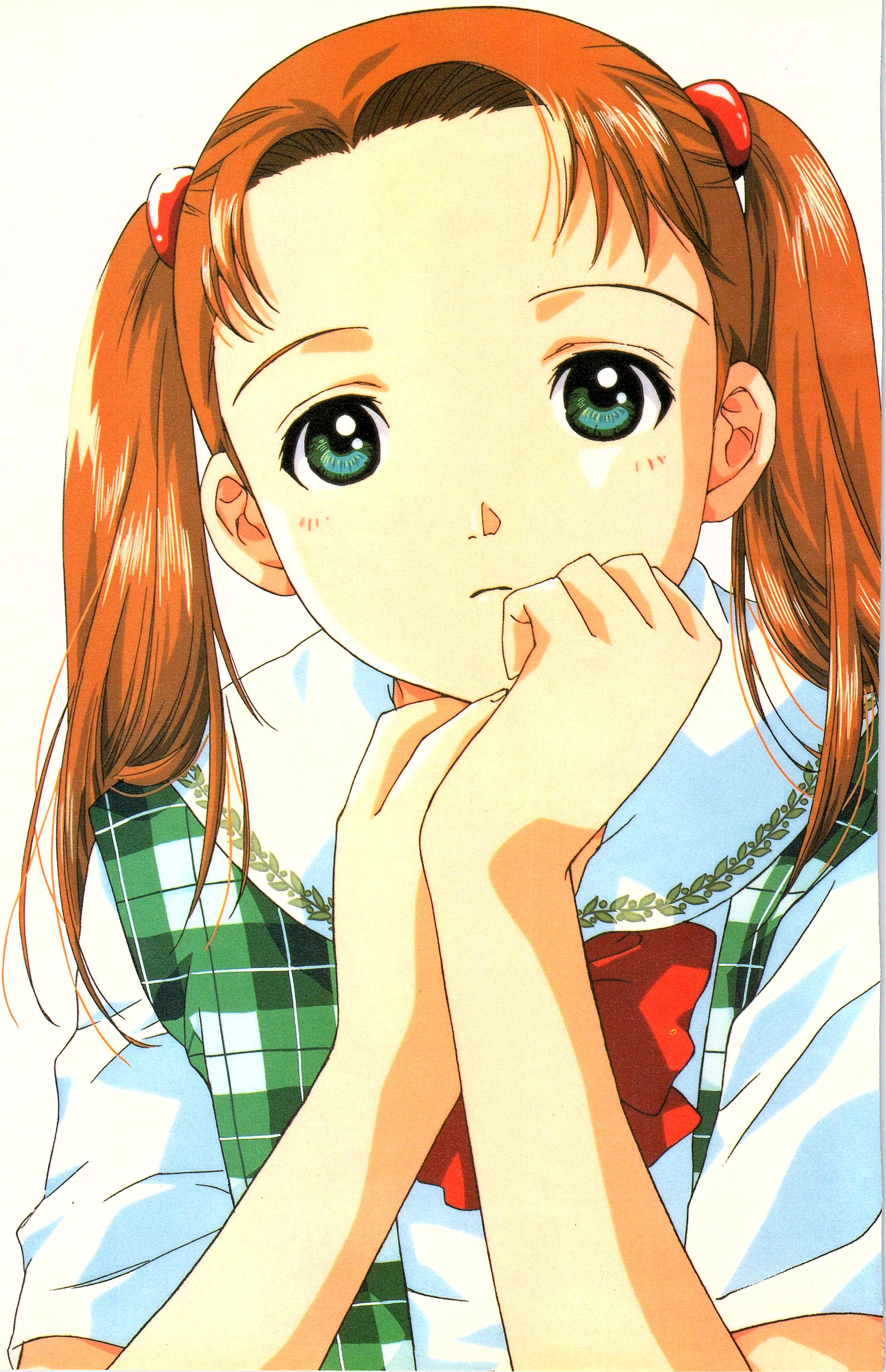
資料請求 体験入学申込
フリーダイヤル 0120-168109 (イロハトーク)

ぜひアクセスしてね。本校ホームページアドレス http://www4.justnet.ne.jp/~ojs-post.ic/



PlayStation
TOSHIBA EMI
ロードモナークシリーズ最新作!!
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
君は制覇できるか?
全100面の新たなる試練!
★日本ファルコムの
ロードモナークスタッフによる
オリジナルマップ入り!
●全てが新しい! 新シナリオ、新キャラクター登場!
●自分でオリジナルマップが作れる! エディットモード搭載!
●クリアした成績で段位が取れる! 段位認定システム完備!
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
黒翼団の女
「フォックス様!
我々のことは気にせずに作戦を
遂行して下さい!」
FORM
LOAD
SAVE
痛快バトルアクションゲーム!
Lucifer Ring
ルシファー・リング
予価¥5,800(税別)
SLPS 01784
JAN 4988006593282
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
同時発売予定!
東芝EMI株式会社
エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel:03-5512-8660
東芝EMIのホームページ: (To Make It!)
http://www.toshiba-emi.co.jp
1998年12月発売予定
予価¥5,800(税別)
SLPS 01728 JAN 4988006593275
©1998 NIHON Falcom Co. ©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

新しい妹がやってくる…。



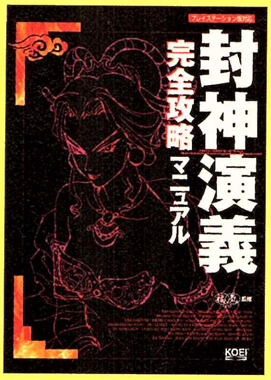

あの電車でGO!がついに
セガサターン版で登場！
SEGASATURN
山手線
YAMANOTE LINE
電車でGO!™
EX
発売中 5,800円(税抜き)
セガサターン版オリジナルモードで「雪の山陰本線」「雪の東海道本線」をプラス！
雪の悪天候での運転にチャレンジしよう！
大人気のアーケード版「電車でGO!」日本各地の有名４路線を、キミの電車で走り抜けろ！
アーケード版のEXバージョンを忠実移植！！あの「雪の山手線」「雪の京浜東北線」が登場だ！
電車でGO!マニアの間で超有名な「電車でGO!GO!GO!」のオリジナルアレンジを収録！
もちろん演奏はズンタタだ！
制作協力：株式会社ジェイアール東日本企画
電車でGO!™コントローラ™
『電車でGO! EX』のプレイを
実車感覚にグレードアップ!!
品番 TC-5175290
標準価格 ¥5,800(税抜)
HMD HEAD MOUNT DISPLAY DYNOVISOR
VIRTUALITY
「電車でGO!コントローラ」と一緒に使用すれば、まさに運転席そのままを再現！
どっぷり浸れるぜ！
迫力のヘッドマウントディスプレイ
「ダイノバイザー」
標準価格 ¥38,800(税別)
CESA PRESENTS
1998 AUTUMN
TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'98秋
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日：10月10日(土・祝)・11(日) 10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメント ソフトウェア協会(CESA)　後援：通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
あそびは文化
タカラ
©TAITO CORPORATION 1996,1998
株式会社タカラ
〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
TAKARA®

ついにできたを。

koei

20周年を迎え ロゴマーク・社名表記を一新いたしました。

BOOKS





プレイステーション版

封神演義 完全攻略マニュアル

60に及ぶ戦場マップを徹底分析！詳細な攻撃法とともに隠しアイテムの場所もすべて公開！術・攻撃方法のフル活用術からデータまですべて網羅した、攻略本の決定版！

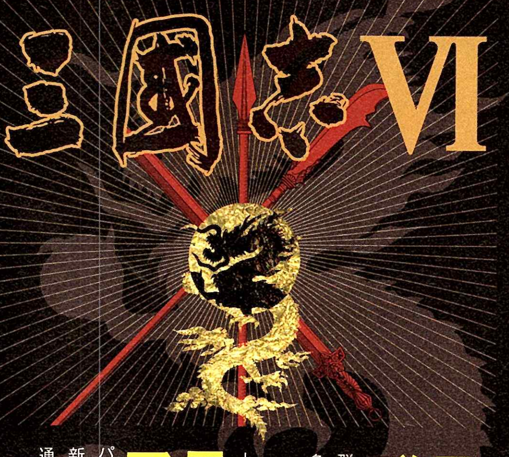
福気・監修　A5判　●1,400円　4-87719-628-5

プレイステーション版

封神演義 オフィシャルガイド

話題のゲーム『封神演義』の魅力がぎっしり！キャラクター紹介から宝貝・特技の使い方、攻略ポイントの解説、設定資料など情報満載。岡崎武士のキャラデザイン秘話も収録！

福気・監修　A5判　●1,200円　4-87719-617-X



三國志VI ハイパーガイドブック

【攻略編】

群雄別シナリオ解説から内政・外交・戦争テクニックや人材フル活用術を伝授する㊙攻略法まで。最新作を徹底分析。

【データ編】

520名の武将データや各都市・戦場の地形データ、目的別アイテム活用術、歴史イベント情報など、データ重視派必携の書。

シブサワ・コウ監修　A5判　●各1,200円
攻略編　4-87719-618-8
データ編　4-87719-619-6

プレイステーション版　10月中旬発売予定

三國志VI 群雄バイブル

シブサワ・コウ編　A5判　●1,200円　4-87719-631-5

群雄たちの、能力は？ 家系は？ 国力は？ 配下武将は？ 多角的な調査と分析の、必携データ&レポート集。

プレイステーション版　10月下旬発売予定

三國志VI マスターブック

シブサワ・コウ編　A5判　●1,800円　4-87719-616-1

パワーアップキット完全対応。戦術シミュレーションモードや、新たに追加されたシナリオ群や歴史イベントを徹底攻略。通常版のシナリオやコマンド群も総点検の究極の一冊。

パソコン版

プレイステーション版

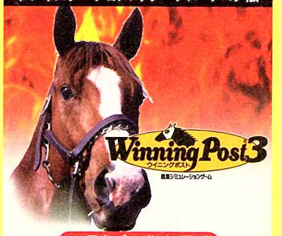


ウイニングポスト3 プログラム'98 ハイパーガイドブック

種牡馬エディタや新イベントの徹底解説。ライバル馬主情報や現実に基づいた最新の種牡馬データ、おすすめローテーションも紹介！

Studioフェラル・編　A5判　●1,200円　4-87719-633-1

プレイステーション/サターン/パソコン版



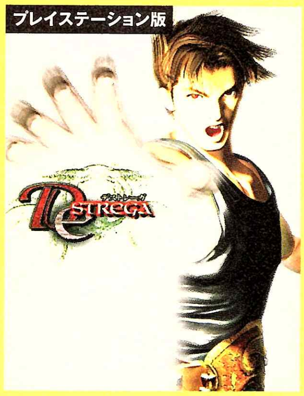
10月初旬発売予定

ウイニングポスト3 大事典

裏技や隠しイベント、マスクデータなどのあらゆる情報を、ユーモラスな視点で解説。収録数は約900語。最新作『プログラム'98』にも対応。

メインスティブル・編　B6判　●1,600円　4-87719-626-9

プレイステーション版



デストレーガ ハイパーガイドブック

各キャラクターごとに格闘テクニックを徹底分析、近接攻撃・魔法攻撃の奥義を紹介。この1冊で『デストレーガ』の秘密がすべて明らかに！

ω-FORCE・監修　A5判　●1,200円
4-87719-635-8



10月中旬発売予定

コミック スペクトラルフォース

ゲームとOVAの原作にあたる幻のコミック版！ファンの熱望に応え、ついに単行本化が実現!!

原作:桑名真吾/作画:日野慎之助
A5判　●950円　4-87719-643-9

プレイステーション版



10月中旬発売予定

スペクトラルフォース2 公式ガイドブック

登場キャラ200余名の衝撃データを完全公開！公式だから明かせる、これが「フォース2」の全貌だ!!

A5判　●1,300円　4-87719-642-0



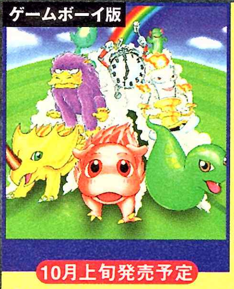
10月初旬発売予定

コミック 私立ジャスティス学園 カーニバル

熱血・青春・友情・勝利！誰にも止められない沸騰寸前のたぎりを4コマに凝縮。爆笑の嵐を呼ぶ!!

コーエー出版部・編　A5判　●850円　4-87719-641-2

ゲームボーイ版



10月上旬発売予定

もんすたあ★レース おかわり ガイドブック

「もんすたあ★レース おかわり」の攻略本登場。君もかわいいモンスターたちとベリーベストカップ優勝を目指そう！

スタジオ・ハード編　B6判　●860円
4-87719-638-2

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■書名に付したISBN・商品コードはご注文の際ご利用ください。■書籍の価格には消費税は含まれておりません。

通信販売　お近くにお取扱い店がない場合は（株）コーエーネットの通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594（ゴーゴーサンゴクシ）
（月～金10:00～12:00／13:00～17:00 祝・祭日は除く）

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

業界チェック率上昇中。「馬、見た？」が挨拶に

ゲームニュース「馬」は最高現金3万円が当たるプレゼント付の読者参加企画です。P129「参加要項」をよく読んでふるって応募してください。

10月期のソフト売り上げトップ5を予想しよう！ 的中者には現金&景品プレゼント！

ゲームニュース 馬

ゲームニュース 馬 の読み方

枠馬番		馬名（機種）	本誌	稲井	塩路	騎手（プロデューサー）	厩舎・生産者（メーカー／開発）	発売状況（価格／発売日）	ジャンル	コンビニ TVCM 前走売り上げ	距離適性 対象年齢	血統データ（前作タイトル／発売日／前作売り上げ）
①	②		③			④	⑤	⑥	⑦	⑧		⑨
1	①	BRAVE FENCER 武蔵伝 PS	◎	△	△	坂口博信【スクウェア】	スクウェア／スクウェア	6,800円／98年7月16日	A・RPG	コンビニ ○ TVCM ○ 前出走	短 全	
	②	実況パワフルプロ野球'98開幕版 PS				赤田勲【KCE大阪】	コナミ／KCE大阪	5,800円／98年7月23日	SPT	コンビニ × TVCM ○ 前出走	中 全	スターオーシャン SFC 96年7月19日

① 四角カコミ数字は枠番、マル囲み数字は馬番を表します。

② 馬名はゲームソフト名、機種はそのソフトが対応するコンシューマ機を表します。

③ 本誌+2名による予想欄です。◎は本命、○は対抗、以下▲、△、注の順で有力視しています。

④ 騎手はそのゲームを担当したプロデューサーを表します。人物名下のカッコは所属会社・組織です。

⑤ 厩舎はゲームメーカー、生産者は開発（会社）を表します。メーカー／開発の順に表記しています。

⑥ ゲームの値段と発売日です。

⑦ ゲームのジャンルです。ジャンルの表記は電撃王のデータ欄に準拠します。

⑧ コンビニ（デジキューブ）取り扱いの有無、TVCMの有無を○×で表示しています。前走売り上げは8月期月間推定売り上げ本数です。距離適正はゲームの売れ方の波を万、長、中、短で、対象年齢は低、中、高、全で表示しています。

⑨ そのゲームがシリーズもの・続編の場合、前作のタイトルと発売日、現在までの総合売り上げを表記しています。

1998年（平成10年）10月8日発行（毎月1回発行）　第1巻第11号通巻9号　発行人：市川貴康　編集人：遠藤雅　〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館5F（株）メディアワークス　電撃王編集部内

10月期 TGS記念

昇り調子だ『ビートマニア』浮上 良血『ドラクエ』地力に注意

『**ビートマニア**』が一番手。ご存じアーケードの実力馬、ダンスビートに乗ったご機嫌なDJ走法は注目度絶大。PS版オリジナル8曲を追加した馬体の充実も光る。若者向きのカッコ良さがどこまで一般に通じるかが勝負のあや。集計期間をフルに使える好位置発進は有利と見た。

『**サンパギータ**』が追う。キャラクター原案に士郎正宗、声優に林原めぐみを起用。アニメファンの購買欲をがっちり掴む。バイオレンスに変わった脚質も新たなファン獲得に有望。前走『ダブルキャスト』が開拓した女性層を確実に引き継げば入賞は固い。

新着馬では上記2頭が有力。ただし両馬とも他を圧するほどの爆発力はない。隠密走法で潜行（先行）する『**メタルギアソリッド**』をはじめ、前走組の逃げ残りも充分予想される。

『**ドラゴンクエストモンスターズ〜テリーのワンダーランド〜**』は前走の発走が遅かっただけに、むしろ今レースの対抗。すぎやまこういち氏のおなじみのテーマ曲流れるCMは、巨大DQユーザーをショップへ誘う効果絶大。

『**ポケットモンスター　ピカチュウ**』も相変わらずの人気。さらに任天堂GB種は新馬『**ワリオランド2　盗まれた財宝**』を送り込む。カラーになってぐっと表情豊かになったワリオが「酔って、潰れて、火事になって、太って、縮んで、ゾンビになって大冒険！」（企画近藤）。マリオ人気にあやかれるか？

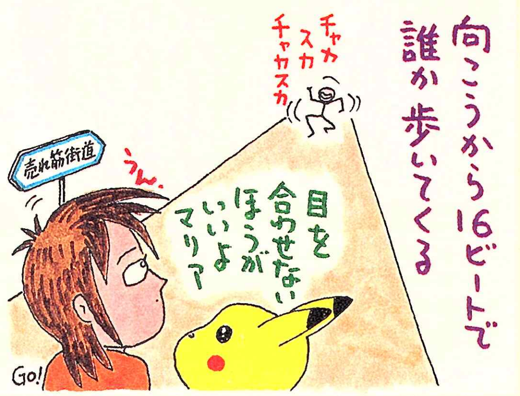
『**火星物語**』は要注意馬。GⅠ騎手・広井王子と実力厩舎・アスキーのタッグは強力。「重いテーマの話を軽いノリで見せる、敷居の低いRPG」（広報山崎）。可愛いキャラ、人気声優総出演、ラジオ番組との連動等、ヒット要素は濃い。一気"火星"の大駆けを狙う。

『**レガイア伝説**』が穴。こちらはスピード・スタミナ・勝負根性を兼ね備えた本格RPG真っ向勝負。SCE厩舎が総力を上げた「露出度最大、やりまくりってカンジ」（プ企林）のプロモーションも驚異。後方からの発走だが、上位が伸び悩めば一発逆転も。

『**エキサイティングバス**』も侮れない。あの糸井重里やキムタクの布教活動もあって、オヤジの趣味からすっかり人気レジャー化したバス釣り。湖畔のバサーをゲームに釣り込めれば入賞圏内。

『**グレイトヒッツ**』はヒットに賭ける。『たまごっち』の渡邉けんじ氏デザインのキャラ、ポップな音楽&グラフィックは強み。「調教の動きはいかなる相手にも勝てるとまではいかないが、良血開花に期待」（広報山本）。同系統の強敵『**ビートマニア**』との同時期発走が吉と出るか凶と出るか？

『**仮面ライダー**』が大穴。ライダー誕生27周年を祝す初のゲーム化。TVシリーズを完全再現した"ストーリーモード"に加え、"ライダーカードモード"も往年のマニア心をくすぐる。若年層への知名度もあり。サイクロン号のエンジンはまだ錆びついちゃいない。



イラスト／中野豪

GⅠ REFERENCE DATA

〜流通最前線〜

●ディスクユニオン・ぴゅう市場展望

『ビートマニア』ですか。発売1か月で30〜40万はいくでしょうし、息も長い商品になるでしょう。専用コントローラの予約もソフトとどんとんくらいの数できてますからね。あとは『サンパギータ』ですか。やるドラは2作目『季節〜』で落ちたというか、止まりが早かったですからね。SCEも仕込み直しをしていると思いますよ。現時点で一番売れているのが『ポケモンピカチュウ』。最終的に150万くらいいくんじゃないでしょうか？『メタルギア』も売れてますよ。攻略記事など、雑誌によく載ってたのがプラスに働いているようです。ただ、全体としてはラインナップの寂しさはいなめないので、年末までは控えめ、抑え目の発注で乗り切ろうと思っています。

（ぴゅう営業本部）

● 9月下旬において、各販売店舗における販売告知、予約受け付けで好調なのが『ビートマニア』『いたスト』『ドラクエモンスターズ』。特に『ドラクエ〜』は発売直前で鳥山明氏のイラストをあしらったポスターがどの店舗でも目に飛び込んでくる。『ドラクエ』に対するユーザーの期待感をあおる効果バツグンだ。他のエニックス勢も評判良く『いたスト』もデモ、ポスター目立ち『グレイトヒッツ』の予約もなかなかの様子。面白いところで、米大リーグのホームランキング競争の影響か、10/8『実況アメリカンベースボール2』、10月予定『POWER LEAGUE』といったアメリカンベースボール物に注目している店舗がいくつか見受けられた。

（調査・本紙遠藤）

新人TM石崎の おんな頑固節

予想は⑤⑯⑧①⑱です。本命は⑤の『ビートマニア』にしました。人より遅れて始めたゆえに、ゲーセンでプレイできない人（自分のことか？）が購入し、ヤミ練に走るハズ。しかし、専用コントローラの売り切れが恐い…。

対抗には『ドラクエ』を。GB版とは言えども『ドラクエ』であることには変わりなし。シリーズファンなら、全タイトルを制覇したいと思うはず！ 通信対戦大好きの小学生も含め、大人も子どももターゲットというのが強み。発売日からしても、今月は『ポケモン』よりも上位にくると睨みます。

TGS記念	
枠番	馬番
3	⑤
7	⑯
4	⑧
1	①
8	⑱
石崎	

●ゲームニュース「馬」をもっとよく読むために、その1　距離適性…「万」は戦略次第でいろいろな売れ方が予想されるもの。「長」はわりと長期に渡って持続的に売れ続けると予想されるもの。「中」は発売当初ある程度高い売り上げを記録し、以降ゆるやかに売れ続けると予想されるもの。「短」は発売1週間から1か月で爆発的な売り上げを記録すると予想されるもの。対象年齢…「低」は小学生〜中学生、「中」は高校生以上〜20歳、「高」は20歳以上が対象と予想されるもの。「全」は低〜高まで全年齢向け。

G I RANKING RACE PREVIEW

10月期 TGS記念

9月28日➡11月1日
全国小売・コンビニ販売

経済天気予報 曇り
年末商戦に向けての雌伏期か、全体として動きは鈍く、ＰＳの話題作と定番のみで市場が動く。

※ローソンは電撃王ヒットチャートデータ提供店に含まれていないため、ＬＯＰＰＩ、ニンテンドウパワーの売上データは加味されない可能性があります。

馬枠番	馬番	馬名(機種)	機種	本紙	福井	塩路	騎手(プロデューサー)	厩舎・生産者(メーカー／開発)	発売状況(値段／発売日)	ジャンル	コンビニ TVCM 前走売り上げ	距離適性 対象年齢		血統データ 前作タイトル/発売日/総売り上げ
1	①	サンパギータ	PS	注	▲	○	山元哲治 [シュガーアンドロケッツ]	SCE／シュガーアンドロケッツ プロダクションI・G	4,800円／98年10月15日	AVG	コンビニ ○ TVCM ○ 初出走	中 中高	連軸狙う	季節を抱きしめて PS 98年7月23日 159,000
	②	メタルギア ソリッド	PS	▲			小島秀夫【KCEジャパン】	コナミ／KCEジャパン	5,800円／98年9月3日	ACT+AVG	コンビニ ○ TVCM ○ 9月期出走	長 中高	好調持続	(関連馬) ポリスノーツ PS 96年1月19日 139,000
2	③	ウイニングポスト3 プログラム'98	PS			△	シブサワ・コウ【コーエー】	コーエー／コーエー	6,800円／98年10月1日	SLG	コンビニ × TVCM × 初出走	短 全	大駆けも	ウイニングポスト3 PS 98年2月26日 165,000
	④	三國志VI	PS				シブサワ・コウ【コーエー】	コーエー／コーエー	9,800円／98年10月8日	SLG	コンビニ × TVCM × 初出走	中 全	安定性質	
3	⑤	ビートマニア	PS	◎	○	◎	M・Y【KCEジャパン】	コナミ／KCEジャパン	5,800円／98年10月1日	ETC	コンビニ ○ TVCM ○ 初出走	短 中高	連軸堅い	
	⑥	グレイトヒッツ	PS		注		藤本広貴【エニックス】	エニックス／ウィズ	5,800円／98年10月29日	RPG	コンビニ × TVCM × 初出走	短 全	展開次第	(関連馬) バストアムーブ PS 98年1月29日 314,000
4	⑦	レガイア伝説	PS			▲	金子孝弘【コントレイル】	SCE／プロキオン	5,800円／98年10月29日	RPG	コンビニ ○ TVCM ○ 初出走	短 全	連下には	
	⑧	ポケットモンスター ピカチュウ	GB	△			公表せず	任天堂／公表せず	3,000円／98年9月12日	RPG	コンビニ ○(ローソン) TVCM ○ 9月期出走	万 低	好調持続	ポケットモンスター赤 GB 96年2月27日 2,389,000
5	⑨	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	SS				公表せず	カプコン／カプコン	5,800円／98年10月下旬	格闘ACT	コンビニ × TVCM 未定 初出走	短 全	入着狙う	(関連馬) ポケットファイター SS 98年7月9日 32,000
	⑩	仮面ライダー	PS		△		今西智明【バンダイ】	バンダイ／KAZe	5,800円／98年10月1日	格闘ACT	コンビニ × TVCM ○ 初出走	短 全	勝ち負け	
	⑪	AZITO 2	PS				竹内巧【バンプレソフト】	バンプレスト／ASTEC21	5,800円／98年10月15日	SLG	コンビニ × TVCM × 初出走	短 中高	入着一杯	
6	⑫	オウバードフォースアフター	PS				牛村憲彦【バンダイ】	バンダイ／バンダイ	5,800円／98年10月22日	SLG	コンビニ × TVCM ○ 初出走	短 全	ここでは	オウバードフォース PS 96年10月25日 88,000
	⑬	雷弩機兵ガイブレイブII	PS				実川信行【アクセラ】	アクセラ／AVIT,INC	5,800円／98年10月29日	A・RPG	コンビニ 未定 TVCM ○ 初出走	短 全	気合一変	雷弩機兵ガイブレイブ PS 97年7月17日 59,000
	⑭	いただきストリート ゴージャスキング	PS				水納仁【エニックス】	エニックス／アーマープロジェクト	5,800円／98年9月23日	TBL	コンビニ × TVCM ○ 9月期出走	長 全	連闘だが	いただきストリート2 SFC 94年2月26日 350,000
7	⑮	ワリオランド2 盗まれた財宝	GB				細川豪彦【任天堂】	任天堂／任天堂	3,500円／98年10月21日	ACT	コンビニ × TVCM ○ 初出走	中 全	もつれて	
	⑯	ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～	GB	○	◎		千田幸信【エニックス】	エニックス／公表せず	4,900円／98年9月25日	RPG	コンビニ × TVCM ○ 初出走	長 全	本領発揮	ドラゴンクエストVI SFC 95年12月9日 2,815,000
	⑰	エキサイティングバス	PS				長江勝也【コナミ】	コナミ／KCE大阪	5,800円／98年10月8日	SPT	コンビニ × TVCM × 初出走	短 全	叩き良化	(関連馬) 川のぬし釣り PS 98年8月20日 87,000
8	⑱	火星物語	PS			注	広井王子【レッドカンパニー】	アスキー／アスキー/ジャパンビステック	6,800円／98年10月22日	RPG	コンビニ × TVCM ○ 初出走	短 全	逃げ鋭い	
	⑲	だんじょん商店街 ～伝説の剣はじめました～	PS				河合彰彦【キノトロープ】 津幡文毅【講談社】	講談社／キノトロープ	5,800円／98年10月29日	RPG	コンビニ × TVCM × 初出走	短 全	前崩れて	
	⑳	Pia♡キャロットへようこそ!!2	SS				多部田俊雄【NECインターチャネル】	NECインターチャネル／スタック/NECインターチャネル	7,200円／98年10月8日	SLG	コンビニ × TVCM × 初出走	短 高	ここでは	Pia♡キャロットへようこそ! SS 98年3月12日 119,000
9	㉑	その他					上記20タイトル以外のランキング入りが予想されるゲームタイトル							

※レース直前での出走取り消しソフトについては投票を無効とさせていただきますのでご了承ください。

TV GAME PRESS編集長 塩路英樹の インサイダー情報

10月発売のDJゲーム『ビートマニア』。このソフトの売れ行きを推測するには、『電車でGO！』を思い出せばいいでしょう。アーケードからのヒットや本格的な操作感覚、比較的高い年齢層向けの上に専用コントローラが発売されるところまでよく似ています。だから、売れ方もきっとあんな感じ。爆発とまではいかずに、じわじわ長く売れていくのではないでしょうか？　アーケードでは続編『3rd MIX』も出るようですし…。

固定ファンを獲得した「やるドラ」シリーズ最新作の『サンパギータ』も注目タイトル。前2作に比べてちょっと影のあるキャラクターやストーリー展開には、個人的にも期待しております。あとは、格闘要素を含んだRPG『レガイア伝説』。SCEからのソフトということで、ちょっと上乗せしときました。発売日からいってちょっと辛いですが。

ところで、この夏はさんざんだったSS。このまま静かに消えゆくのみ、なのか？

「馬」応募用紙見本 連勝単式 馬番

着順	馬番
1	①
2	③
3	⑤
4	②
5	⑱

●自分の予想した着順を馬番（丸囲み数字）で10着まで左の表のように記入。出走表以外のソフトを予想する場合はすべて㉑番を記入してください。

「馬」応募用紙 TGS記念5連単 馬番

着順	馬番
1	
2	
3	
4	
5	

●ゲームニュース「馬」をもっとよく読むために、その2　5連単馬番…１着から5着までを馬番で着順通り当てること。最終結果が正確に記入した馬番の並びと同じでなければならない。着順は外れたが、5着内の馬番はすべて当たっている（複式）はここでは一切認められません。

G I PADDOC INFORMATION

最新有力馬情報

連軸『ビートマニア』『サンパギータ』で固まってきた感あるが、前走馬含め波瀾含みも有り。他有力馬の調子をチェックせよ



ビートマニア

PS／ETC／コナミ／10月1日／5,800円［税別］／初出走

ポイント

アーケードで大人気『〜2nd mix』のPS移植版。ご機嫌なダンス音楽に乗ってDJになりきろう！

厩舎コメント

PS版オリジナル曲を８曲収録したアペンドCDセットで魅力倍増。専用コントローラで一層クール。家でDJ気分が味わえる（広報服部）。

プロモーション状況

TVCM大量投下。各種雑誌に広告掲載。ストリート誌とタイアップ。雑誌「Boon」主催のクラブイベント開催。



サンパギータ

PS／AVG／SCE／10月15日／4,800円［税別］／初出走

ポイント

キャラクター原案に士郎正宗、声優に林原めぐみ『やるドラ』第３弾は異色のバイオレンスドラマ。

厩舎コメント

やるドラ血統のエース格。バイオレンスな香りのするストーリー、簡単操作。コアユーザーから女性ファンまで幅広く魅了する馬（プ企山口）。

プロモーション状況

TVCM。雑誌広告。体験版はショップ、PSクラブ、ROM付本で配布。視聴者参加のやるドラ番組「ラ・ドルーヤ」が10/19よりフジTVで放映開始。



ウイニングポスト3 プログラム'98

PS／SLG／コーエー／10月1日／6,800円［税別］／初出走

ポイント

オリジナル種牝馬の作成、ライバル馬主の追加等『WP３』を最新データにバージョンアップ！

厩舎コメント

「なんてったって馬ゲーなんですから本命にしましょうよ。ね、馬ゲーなんですから」（広報高津）。調教も強化、万全の態勢でレースに挑む。

プロモーション状況

各種雑誌で広告展開中。メンコをかぶったウイポー一族が目印。「電撃王」「電撃PS」による合同企画“ウイニングカップ'98 Autumn”開催。



レガイア伝説

PS／RPG／SCE／10月29日／5,800円［税別］／初出走

ポイント

魔物が潜む不気味な霧に飲み込まれたレガイア！人類滅亡の危機に立ち向かう少年の旅が今始まる。

厩舎コメント

すべてのRPGファンに贈る、心にしみるフルタイム・ドラマチックRPG。とにかくやっとけ、やらなきゃ後悔するぞ（プ企林）。

プロモーション状況

雑誌紹介記事・広告、TVCMなどなどでガンガン。その露出度は最大規模。体験版は「電撃PSD10」を初め各種媒体で大量配布。



火星物語

PS／RPG／アスキー／10月22日／6,800円［税別］／初出走

厩舎コメント

全30話のショートストーリー。重いテーマの話を軽いノリで見せます。RPGとしては敷居の低いとっつき易さが魅力です（広報山崎）。

プロモーション状況

TVCM。10月発売のゲーム誌では計150ページの特集記事。店頭プロモ、イベント、体験版配布あり。1025には文化放送でラジオ特番。



マーヴル・スーパーヒーローズ VSストリートファイター

SS／格闘ACT／カプコン／10月下旬／5,800円［税別］／初出走

厩舎コメント

アーケード版も好調、不安なし。負けない競馬ではなく、勝ちにいく競馬をするつもり。期待に応えるべくベストを尽くす（広報秋浜）。

プロモーション状況

雑誌広告掲載。体験版配布。店頭用ポップ、ポスター戦略で展開。TVCMは予定なし。

厩舎便り

コナミ『エキサイティングバス』ゲームセンターで人気の『バスアングラー』がPSで登場。場所・天候・季節・時間帯・ルアーの種類などを盛り込んだ臨場感溢れるフィッシングゲーム（プ企中原）。
バンプレスト『AZITO２』子供の頃憧れた、秘密基地建設の夢がかなう。ノスタルジーの世界へ引き込む追い足は抜群。期待度大（竹内巧騎手）。
講談社『だんじょん商店街〜伝説の剣はじめました〜』厩舎オリジナル交配のじゃじゃ馬。タロット占いによるシナリオランダム起動システム、闘うばかりが能じゃない交渉コマンド付き戦闘システム、256種に及ぶアイテムコレクション等々、走るほどにいろいろな側面が見えてくる魅力馬（広報池田）。
バンダイ『オウバードフォースアフター』宇宙艦隊物のファンをがっちり捕え、堅実な走りを見せたい（広報鹿住）。
アクセラ『雷弩機兵ガイブレイブⅡ』媚びないゲーム創りに徹したため、ユーザーを選ぶきらいはあるものの、ファンの心をがっちり掴むRPG。ロボット大好きな少年少女、そしてロボット大好きな大人たちへ捧げる渾身の力作（開発安住）。
NECインターチャネル『Pia♡キャロットへようこそ!!２』オリジナルキャラ＆CG集追加。拡張RAM対応で安定かつ強烈な末脚実現（広報黒田）。

今月の「馬」ソフトプレゼント

今月より競馬関係のソフトが出走馬のなかに入っている場合、そのソフトを参加読者にプレゼントするサービスを開始します。今月はコーエーのご好意により『ウイニングポスト３ プログラム'98』を予想に外れた方のなかから抽選で５名に差し上げます。すべての「馬」参加読者にチャンスがあるので、ふるって「馬」に応募してください。※ソフトプレゼントのみの応募は受け付けておりません。

TGS記念5連単 枠番 「馬」応募用紙

着順	枠番
1	
2	
3	
4	
5	

連勝単式 枠番 「馬」応募用紙見本

着順	枠番
1	1
2	2
3	3
4	1
5	8

●自分の予想した着順を枠番（四角囲み数字）で5着まで左の表のように記入。出走表以外のソフトを希望する場合は全て9枠を記入してください。

追い切り 直前情報

▼10月はなんといっても『ビートマニア』。私自身ビートマニアの大マニアだから。10月１日発売っていうのもこの集計システム上有利だね。次が『サンパギータ』。はっきりいって、これを「やるドラ」の最初にもってくれば「やるドラ」のイメージは変わったハズ。でも順当に行けば『ドラクエモンスターズ』がNo.1かな（イメージ工学研究所　福井美行）。先月『ポケモン』、今月『DQ』とGBに着目。
▼『仮面ライダー』にはなんと実物大サイクロン号のプレゼント有り！
▼（３⑥『グレイトヒッツ』）音楽誌への露出も画策。動いている絵を見てもらうのが一番のプロモとCD-ROMマガジンへのムービー封入、ゲームショウでの展示など（広報山本）。同ソフトに限らずTGSでのプロモーション露出は各ソフトとも売上の鍵となりそうだ。
▼（６⑬『雷弩機兵ガイブレイブⅡ』）10月1日よりTVCM全国でオンエア。エイジップミュージック/キングレコードより10月23日シングルCD①「雷弩機兵ガイブレイブのテーマ」②「風の中のSoldier」を発売。SCEの“今月のタコゲー”10月に選ばれました（広報中川）。タコゲーは売れるというジンクスに乗るか。

●ゲームニュース「馬」をもっとよく読むために、その３　５連単枠番…１着から５着までを枠番で着順通り当てること。最終結果が正確に記入した枠番と同じでなければならない。ただし、予想順位に同枠他馬が入着した場合、例えば２着に「ウイニングポスト３ プログラム'98」を予想し２枠を付けたが、実際は「三國志Ⅵ」が２着だったとしても有効となります。

RACE RESULT & ENTRIES VOICE

8月期盛夏特別確定順位 8月3日➡8月30日

着順	枠番	馬番	馬名	機種	騎手	厩舎・生産者	8月期売り上げ
①	3	⑤	SDガンダム G GENERATION	PS	川本幸作	バンダイ／バンダイ	529,000
②	1	①	ポケモンスタジアム	N64	公表せず	任天堂／公表せず	289,000
③	3	⑥	スターオーシャン セカンドストーリー	PS	山岸功典	エニックス／トライエース	269,000
④	4	⑧	実況パワフルプロ野球'98開幕版	PS	赤田勲	コナミ／KCE大阪	173,000
⑤	2	③	バイオハザード2 デュアルショックVer.	PS	三上真司	カプコン／カプコン	170,000

読者予想結果発表

馬番的中者 …なし

枠番的中者 …なし

●残念ながら今月は馬番、枠番とも的中者ゼロ。ベスト3的中者1名が最高の結果となりました。ということで、この宮城県の伊藤謙くんにはサービスで「馬」特製テレカを差し上げます。また今月は的中者が少ないということもあり、1位と2位が入れ替わっただけの①⑤⑥⑧③を予想してくれた静岡県の増井麻人くんにも、大負けに負けて「馬」特製テレカを差し上げます。総評としては、やはり『ポケスタ』1位予想が圧倒的。『武蔵伝』と『XI』を推す声が意外に多かった点、TVCMの目立った『ガンバァール』に支持が集まった点などがあげられます。
※前評判以上の力を見せた『Gジェネ』が出足の勢いを維持し続けトップを駆け抜けた。販売本数でも文句なしの1位は、ガンダム人気の高さと現在のPSのパイのでかさを改めて思い知らされた結果といえよう。本紙本命にあげた『ポケスタ』だが、需給の調整が上手くいかなかったようで伸び悩み、3位『スターオーシャン』とさえ僅差の2位に甘んじることに。来期出走予定の『ゼルダ』ではぜひ実力を十分に発揮できる環境を用意してもらいたいものだ。ペナントレースの盛り上りとともに踏ん張った『パワプロ』、ブルブル『バイオ2』の健闘、といったあたりもポイントとなった。

募集

「馬」では引き続き読者TM（トラックマン）を募集します。読者TMの役割は以下の通りです。①「ゲームニュース　馬」最新号に掲載予定の出走表を編集部から送付します。②出走表をもとにコンシューマソフト売上予想ベスト5を予想していただきます。③その予想の根拠をコラム形式で執筆していただきます。なお読者TMとして登場した方は「ゲームニュース　馬」への参加資格を失うことをご了承下さい。ただし、読者TMには原稿料として現金3000円をお支払いします。以上の点をご理解の上、読者TMを希望される方は連絡先を明記してP129下の応募先に応募して下さい。※読者TMはFAX所持者に限らせていただきます。

機種別・読者の欲しいソフトトップ5

TVゲームの専門店 Piw
URL http://www.diskunion.co.jp/piw/

	順	馬名	厩舎	発売予定日
プレイステーション	1	FINAL FANTASY VIII	スクウェア	冬予定
	2	ドラゴンクエストVII	エニックス	99年夏予定
	3	To Heart	アクア	冬予定
	4	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	12月予定
	5	サンパギータ	SCE	10月15日
セガサターン	1	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	秋予定
	2	Pia♡キャロットへようこそ!!2	NECインターチャネル	10月8日
	3	ルームメイトW～ふたり～	データム・ポリスター	秋予定
	4	ワーズ・ワース	エルフ	秋予定
	5	バーチャコールS	キッド	10月29日

	順	馬名	厩舎	発売予定日
NINTENDO64	1	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	11月14日
	2	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	クエスト	秋予定
	3	MOTHER3 奇怪生物の森	任天堂	発売日未定
	4	ファイアーエムブレム64	任天堂	発売日未定
	5	牧場物語2	パックインソフト	12月予定
その他コンシューマ	1	Dの食卓2	ワープ DC	冬予定
	2	ポケットモンスター（金）（銀）	任天堂 GB	99年夏予定
	3	SONIC Adventure	セガ DC	年末予定
	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK NGO	9月23日
	5	ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～	エニックス GB	9月25日
パソコン	1	同級生3	エルフ W95	発売日未定
	2	シムシティ3000	EAスクウェア W95	11月6日
	3	ロマンスは剣の輝きII	フェアリーテール 未定	発売日未定
	4	My Girl	Jam W95	9月25日
	5	まゆ	BELL-DA W95	発売日未定

コンシューマ総合 読者の好きなソフトTOP10

98年9月7日現在

順	馬名・機種		厩舎
1	ファイナルファンタジーVII	PS	スクウェア
2	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	SS	セガ
3	グランツーリスモ	PS	SCE
4	バイオハザード2	PS	カプコン
5	サクラ大戦	SS	セガ
6	ダブルキャスト	PS	SCE
7	グランディア	SS	ゲームアーツ/ESP
8	鉄拳3	PS	ナムコ
9	スーパーロボット大戦F～完結編	SS	バンプレスト
10	下級生	W95・98	エルフ

読者代表 秀TMの 俺にまかせろ！

読者TMの秀です。完全読者視点で予想するのでよろしく!! さて◎は『ビートマニア』。ゲーセンで高インカムの人気ゲーム、見る側でしかいられなかった人も大勢購入するんじゃないですか？ 実は私も見てるだけ、がほとんどでした。最近始めたんだけど…、ギャラリーが気になる！ 家で練習・外で魅せるプレイといきたいものです。相手探しになりますが、対抗に『サンパギータ』。やるドラシリーズは秀作揃いだし、今回はサスペンス物。この2点はこの上ない好材料。あとは息の長い『ポケモン』でしょう。赤・緑とふたつ買う人がいるくらいだから、黄もロングヒットすると見ました。『メタルギアソリッド』も『ポケモン』ほどではなくても連闘可。5着には『三國志VI』です。移植物ですが固定ファン+αに期待です。よって⑤—①—⑧—②—④かな？ そうそう、SS版『ダビスタ』が出走可能なら一発が怖いかも。

（今月の読者TM・神奈川県／荒井秀彰さん）

本紙遠藤の 馬☆券☆番☆長

理詰めで考えてみよう。『ビートマニア』を最低『バストアムーブ』『STOLEN SONG』、最大『電車でGO！』レベルと考えると、期間内30万以上50万といった数字で十分本命。『サンパギータ』は『ダブルキャスト』と比べる。これも集計期間（半月分）で予想し20万前後。これに前走組みを絡める。典型的大作『メタルギア』は『鉄拳3』『パライヴ』級か。なら9月期フル出走で60万～70万ハケてもまだ20万～30万の脚が残っているはず。そしてGB勢だが、昨年最も爆発力のあったGBソフト『たまごっち』は発売後3日で30万、1か月で60万近くの数字を出している。『ドラクエ』はこれを上回る形でトレースしていいだろう。現在快調に売れている『ポケモン』は落ち着いて20万辺りか。以上まとめなおして⑤—⑯—②—⑧—①。前々走『デコトラ』のような波瀾もなく順当に決まるレースだ。

TGS記念		TGS記念	
枠番	馬番	枠番	馬番
3	⑤	3	⑤
7	⑯	1	①
1	②	4	⑧
4	⑧	1	②
1	①	2	④
本紙遠藤		読者 秀	

最高3万円が当たる！「馬」参加要項

「ゲームニュース　馬」はプレゼント付きの読者参加企画です。以下に説明するシステムをよく読んで、ふるってご応募ください。
①予想する。 本紙出走表を参考に、10月期のコンシューマ売り上げベスト5を予想してください。予想は2種類あります。ひとつは馬番による5連単です。1着から5着までを馬番で着順通りに予想してください。もうひとつは枠番による5連単です。1着から5着までを枠番で着順通りに予想してください。ただし枠番5連単は、予想着順への同枠他馬の入着も有効になります。出走表記載以外の馬の入着を予想するときは、すべて枠番9、馬番㉑扱いとしてください。
②応募する。 5連単馬番と5連単枠番は一枚の投票用紙では同時に応募することは出来ません。P127の馬番、P128の枠番のどちらかの応募用紙に、見本に従って番号のみを記入してください。記入したら応募用紙を切り取り、官製ハガキに貼ってP129の応募先に送ってください。一人何通でも応募できますが、用紙のコピーは不可です。
③懸賞。 5連単馬番の正解者には総額3万円の現金が用意されています。正解がひとりだけだったら3万円はひとりで総取りとなりますが、正解者が複数出た場合、正解者人数で分割することとなります。ただし1回の当選人数は6人までとし、6人以上の正解者が出ても抽選で6人に決めさせていただくことをご了承ください。5連単枠番の正解者には、抽選で20名に「馬」特製テレホンカードをプレゼントさせていただきます。
④結果発表。 従来の電撃王ヒットチャートページの「コンシューマソフト総合売り上げ」ランキング表が結果となります。10月期のコンシューマソフト総合売り上げが発表されるのは電撃王99年1月号（12月8日発売）になりますので、当選者発表も12月号となります。
⑤締め切り。 毎月発売月の20日までとさせていただきます。今月の締め切りは10月20日（当日消印有効）とします。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、同規約により懸賞最高額は3万円までとさせていただきますので、予想的中者がいない場合も次号への懸賞金持ち越しはありません。

業界ナビゲーター・ゲームニュース「馬」次号は11月7日(土)発売！

●ゲームニュース「馬」応募先　〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃王編集部　ゲームニュース「馬」係
※7ケタ郵便番号（〒101-8305）を正確に記入していただければ、宛て先欄にメディアワークスの住所を記入する必要はありません。

変動するゲーム市場を完全リサーチ！　販売動向を徹底分析！

電撃スーパーヒットチャート DENGEKI SUPER HIT CHART

8月3日▶8月30日

DENGEKI コンシューマゲーム総合売り上げトップ20

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	機種	月間推定販売本数/ポイント	累計推定販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	○	SDガンダム G GENERATION	バンダイ	PS	529,000 /21,151	529,000	1	1	5,800円	98/08/06	SLG
2	6	⬆	×	ポケモンスタジアム	任天堂	N64	289,000 /11,467	525,000	2	2	6,800円	98/08/01	ETC
3	2	⬇	○	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	PS	269,000 /10,731	641,000	2	2	6,800円	98/07/30	RPG
4	3	⬇	×	実況パワフルプロ野球'98 開幕版	コナミ	PS	173,000 /6,901	481,000	3	2	5,800円	98/07/23	SPT
5	-	初	○	バイオハザード2 デュアルショックVer.	カプコン	PS	170,000 /6,787	170,000	5	1	4,800円	98/08/06	AVG
6	-	初	×	ガンバァール	ナムコ	PS	139,000 /5,559	139,000	6	1	5,800円	98/08/06	STG
7	-	初	×	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.	カプコン	PS	99,000 /3,948	99,000	7	1	3,800円	98/08/06	AVG
8	5	⬇	○	XI [sái]	SCE	PS	96,000 /3,816	594,000	2	3	4,800円	98/06/18	PZL
9	-	初	×	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	SS	93,000 /3,704	93,000	9	1	6,800円	98/08/27	S･RPG
10	9	⬇	×	遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル	コナミ	PS	88,000 /3,494	219,000	9	2	5,800円	98/07/23	SLG
11	-	初	×	川のぬし釣り ～秘境を求めて～	パックインソフト	PS	87,000 /3,458	87,000	11	1	4,800円	98/08/20	RPG+ETC
12	-	初	×	名探偵コナン 疑惑の豪華列車	バンダイ	GB	82,000 /3,247	82,000	12	1	3,980円	98/08/07	AVG
13	10	⬇	○	私立ジャスティス学園	カプコン	PS	80,000 /3,188	210,000	10	2	6,800円	98/07/30	格闘ACT
14	14	➡	○	影牢 ～刻命館 真章～	テクモ	PS	77,000 /3,066	175,000	14	2	5,800円	98/07/23	ACT
15	-	初	○	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.3	日本シスコン	PS	77,000 /3,058	77,000	15	1	6,800円	98/08/06	ETC
16	1	⬇	○	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	PS	76,000 /3,035	649,000	1	2	6,800円	98/07/16	A･RPG
17	19	⬆	×	ポケットモンスター緑	任天堂	GB	69,000 /2,756	2,164,000	4	15	3,900円	96/02/27	RPG
18	18	➡	×	ポケットモンスター赤	任天堂	GB	67,000 /2,678	2,389,000	3	16	3,900円	96/02/27	RPG
19	-	初	×	Echo Night	フロム・ソフトウェア	PS	66,000 /2,601	66,000	19	1	5,800円	98/08/13	AVG
20	17	⬇	×	パラッパラッパー（ザ・ベスト）	SCE	PS	62,000 /2,458	130,000	17	2	2,800円	98/07/09	ACT

『SDガンダム GGENERATION』がトップ。『ポケモンスタジアム』は累計50万本突破！

夏商戦の最盛期にあたる８月期の売り上げ結果となる今回のチャート。見事に月間トップに輝いたのは『SDガンダム G GENERATION』だ。月間で52.9万本という販売数を達成したこのソフト、発売初週の売り上げは約27万本となり、『ガンダム』シリーズで最高の勢いを見せつけた。『ガンダム』そのものに対する人気に加えて、今年が「20周年」であることもさらに注目を集める要因になったのかもしれない。また、ゲーム自体の評価も高く、ブランドネームに頼らないゲームづくりがなされたことも売り上げに反映されたと言えそうだ。

前回23.9万本で６位にランクされていた『ポケモンスタジアム』は、今回28.9万本の売り上げで２位にランキング。累計も52.9万本まで伸ばした。本作発売と本体値下げでハードの売り上げも着実に伸びており、爆発的でないとは言えN64のシェアアップに確実に貢献している。

この他の新規ランキングタイトルでは『バイオ』シリーズの『デュアルショックVer.』２作が、５位と７位にランキングされ、『バイオ』人気の根強さを改めて見せつけてくれた。また、SSの夏の目玉と期待された『ブラックマトリクス』は9.3万本で９位にランキング。集計締め切り直前の発売だったため、販売数自体はそれほど大きくないが、最近のSSソフトの中では突出した勢いを示している。とはいえ、市場の趨勢は依然としてPS主体だ。

1位



誕生から早20年。ガンダム人気は、少しも衰えない。ゲーム最新作『G GENERATION』も大ヒット。

2位



着実に売れ続け累計を50万本以上に伸ばした『ポケモンスタジアム』。N64巻き返しの端緒となるか？

3位



今回も上位をキープ。順調に累計を伸ばし続ける『スターオーシャン　セカンドストーリー』。

【デジキューブ欄の記号の見方】　○…デジキューブでの扱いがあるもの　×…デジキューブでの扱いがないもの　専…デジキューブのみで販売されるもの

今回の注目ポイント

1 生誕20周年！『ガンダム』最新作がトップ！
夏商戦最盛期のチャートを制したのは『SDガンダムG GENERATION』。シリーズ最高の発売週販売数を達成。

2 ミリオン不在…。前年を下回った夏の市場
98年夏商戦は、ハード、ソフトともに前年を下回る結果となった。ミリオンヒットがなかったことも大きな原因か？

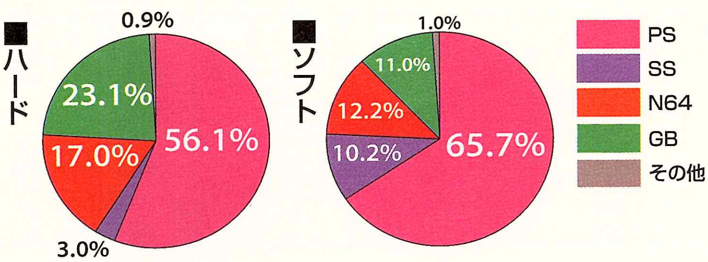
3 後継機種待ちのSS、反撃体制のN64？
ハードの機種別シェアは、2か月続いてSSが3%台と低迷。逆にN64は『ポケスタ』のヒットを機にシェアアップ！

このページで扱うランキングのうち、コンシューマゲームに関しては、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア（セブン-イレブン・ジャパン全店・ファミリーマート全店・サークルケイ全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ）での売り上げデータをもとに、編集部が独自の方法でポイント集計した結果です。表示されているポイントは、ハード、ソフトともに同一条件で集計されており、ポイントの大小は実際の販売数にほぼ比例しています。また各チャートの中には、推定販売数を表示しているものもあります。
【略号一覧】N64…NINTENDO64　SS…セガサターン　PS…プレイステーション　FX…PC-FX　3DO…3DO　SFC…スーパーファミコン　GB…ゲームボーイ　VB…バーチャルボーイ　PC…PCエンジン　MD…メガドライブ　KG…キッズギア　32X…スーパー32X　NGO…ネオジオ　PC98…PC9801　9821…PC9821　FM-T…FM-TOWNS　X68K…X68000　Mac…マッキントッシュ　Win…ウィンドウズ

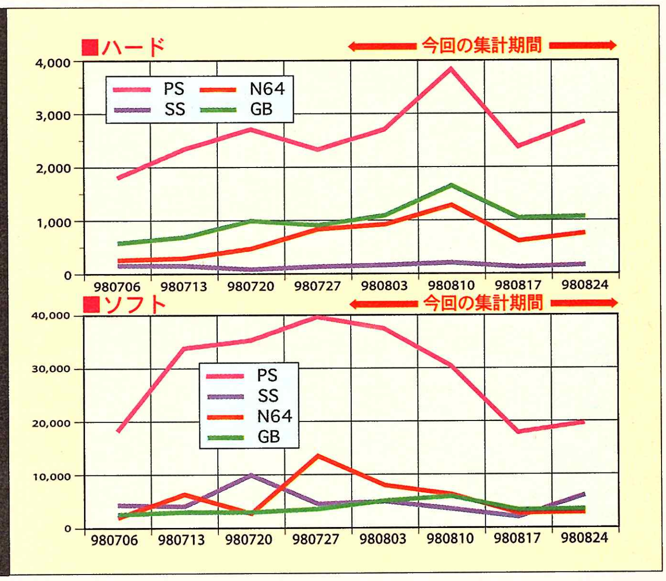
DENGEKI 市場全体の販売動向

夏商戦期ということもあり、ハード部門は各機種ともお盆休みの8/10週をピークに売り上げを伸ばした。しかし、SSだけはほぼ横這いのまま。やはり11月発売の後継機種「ドリームキャスト」の存在が影響しているのだろう。月間の機種別シェアでは、N64が先月以来の好調を持続し17.0%（前月11.7%）までシェアを伸ばしている。

一方のソフト部門は8月期に入って各機種ともに売り上げを低下させてしまった。こうして見ると夏商戦におけるソフトのピークは、7/27週だったということになる。機種別シェアは、全体の売り上げが下がってもほぼ前月のバランスのままで推移した。今月も6割以上を占めたPSの強さは揺るぎそうにない。SSはハード同様シェアが減少している。



過去8週間の機種別販売動向

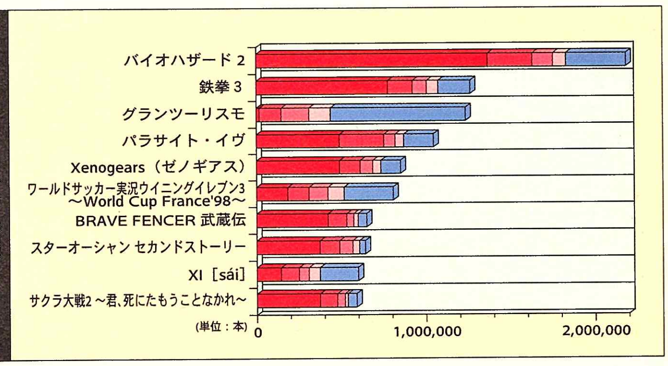


	ハード								ソフト							
日付	8/3～8/9		8/10～8/16		8/17～8/23		8/24～8/30		8/3～8/9		8/10～8/16		8/17～8/23		8/24～8/30	
プレイステーション	2,697	55.0%	3,826	54.6%	2,371	56.8%	2,839	58.5%	37,367	67.3%	30,355	65.5%	17,796	68.4%	19,605	61.0%
セガサターン	157	3.2%	200	2.9%	120	2.9%	156	3.2%	4,881	8.8%	3,460	7.5%	1,951	7.5%	6,056	18.8%
NINTENDO64	916	18.7%	1,275	18.2%	606	14.5%	752	15.5%	7,891	14.2%	6,157	13.3%	2,661	10.2%	2,776	8.6%
ゲームボーイ	1,085	22.1%	1,644	23.5%	1,038	24.9%	1,061	21.9%	5,028	9.1%	5,843	12.6%	3,289	12.6%	3,440	10.7%
その他	49	1.0%	56	0.8%	39	0.9%	43	0.9%	386	0.7%	563	1.2%	332	1.3%	286	0.9%
合計（ポイント/シェア）	4,904	100.0%	7,001	100.0%	4,174	100.0%	4,851	100.0%	55,553	100.0%	46,378	100.0%	26,029	100.0%	32,163	100.0%

DENGEKI '98年1月からの販売累計トップ10

今月	前月	ゲームタイトル	メーカー	機種	'98年1月からの累計販売本数	発売日
1	1	バイオハザード2	カプコン	PS	2,183,000	98/01/29
2	2	鉄拳3	ナムコ	PS	1,263,000	98/03/26
3	3	グランツーリスモ	SCE	PS	1,235,000	97/12/23
4	4	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS	1,045,000	98/03/29
5	5	Xenogears（ゼノギアス）	スクウェア	PS	850,000	98/02/11
6	6	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～	コナミ	PS	806,000	98/05/28
7	8	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	PS	649,000	98/07/16
8	-	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	PS	641,000	98/07/30
9	10	XI［sái］	SCE	PS	594,000	98/06/18
10	7	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	SS	579,000	98/04/04

ソフト別累積販売グラフ



1位から6位までは前回と同じオーダー。この中では2位『鉄拳3』と3位『グランツーリスモ』が、僅差で争っているのに注目したい。前回8位だった『～武蔵伝』は累計を約65万本に伸ばし7位にランクアップ。また、8位『スターオーシャン　セカンドストーリー』が初ランキングとなっている。この結果、前回までランキングされていた『スーパーロボット大戦F　完結編』(SS)が圏外まで後退した。まだ圏外だが『ポケモンスタジアム』のランキングも間近だろう。

DENGEKI コンシューマ機種別売り上げチャート

PS

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	○	SDガンダム G GENERATION	バンダイ	529,000	21,151	529,000	1	1	5,800円	98/08/06	SLG
2	2	➡	○	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	269,000	10,731	641,000	2	2	6,800円	98/07/30	RPG
3	3	➡	×	実況パワフルプロ野球'98 開幕版	コナミ	173,000	6,901	481,000	3	2	5,800円	98/07/23	SPT
4	-	初	○	バイオハザード2 デュアルショックVer.	カプコン	170,000	6,787	170,000	4	1	4,800円	98/08/06	AVG
5	-	初	×	ガンバァール	ナムコ	139,000	5,559	139,000	5	1	5,800円	98/08/06	STG
6	-	初	×	バイオ ハザード ディレクターズカットデュアルショックVer.	カプコン	99,000	3,948	99,000	6	1	3,800円	98/08/06	AVG
7	5	⬇	○	XI [sái]	SCE	96,000	3,816	594,000	2	3	4,800円	98/06/18	PZL
8	8	➡	×	遊戯王 モンスターカプセル ブリード&バトル	コナミ	88,000	3,494	219,000	8	2	5,800円	98/07/23	SLG
9	-	初	×	川のぬし釣り ～秘境を求めて～	パックインソフト	87,000	3,458	87,000	9	1	4,800円	98/08/20	RPG+ETC
10	9	⬇	○	私立ジャスティス学園	カプコン	80,000	3,188	210,000	9	2	6,800円	98/07/30	格闘ACT
11	11	➡	○	影牢 ～刻命館 真章～	テクモ	77,000	3,066	175,000	11	2	5,800円	98/07/23	ACT
12	-	初	○	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVol.3	日本シスコン	77,000	3,058	77,000	12	1	6,800円	98/08/06	ETC
13	1	⬇	○	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	76,000	3,035	649,000	1	2	6,800円	98/07/16	A·RPG
14	-	初	×	Echo Night	フロム・ソフトウェア	66,000	2,601	66,000	14	1	5,800円	98/08/13	AVG
15	13	⬇	×	パラッパラッパー (ザ・ベスト)	SCE	62,000	2,458	130,000	13	2	2,800円	98/07/09	ACT

SS

今月	先月	傾向	デジキューブ	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	×	ブラックマトリクス	NECインターチャネル	93,000	3,704	93,000	1	1	6,800円	98/08/27	S·RPG
2	-	初	×	バッケンローダー	セガ	47,000	1,862	47,000	2	1	5,800円	98/08/06	S·RPG
3	-	初	×	プロ野球 グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ	39,000	1,535	39,000	3	1	5,800円	98/08/06	SPT
4	1	⬇	×	ルナ2 エターナルブルー	角川書店/ESP	27,000	1,079	147,000	1	2	6,800円	98/07/23	RPG
5	-	初	×	ルパン三世 ～ピラミッドの賢者～	アスミック・エースエンタテインメント	24,000	943	24,000	5	1	5,800円	98/08/06	ACT
6	-	初	×	慟哭 (どうこく) そして… ファイナルエディション	データイースト	19,000	733	19,000	6	1	6,800円	98/08/06	AVG
7	2	⬇	×	ディープ フィアー	セガ	18,000	706	96,000	2	2	6,800円	98/07/16	ETC
8	4	⬇	×	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン	12,000	469	56,000	4	2	6,800円	98/07/23	AVG
9	5	⬇	×	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	コナミ	11,000	423	78,000	4	3	3,800円	98/06/25	ACT
10	7	⬇	×	ハイスクール テラ ストーリー	キッド	9,000	344	36,000	7	2	5,800円	98/07/23	SLG

N64

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	➡	ポケモンスタジアム	任天堂	289,000	11,467	525,000	1	2	6,800円	98/08/01	ETC
2	2	➡	F-ZERO X	任天堂	28,000	1,093	137,000	2	2	5,800円	98/07/14	RCG
3	3	➡	チョロQ64	タカラ	20,000	766	59,000	3	2	6,800円	98/07/17	RCG
4	10	⬆	スーパービーダマン バトルフェニックス64	ハドソン	12,000	464	24,000	4	2	6,800円	98/07/24	ACT
5	外	⬆	スーパーマリオ64 (振動パック対応版)	任天堂	11,000	415	1,174,000	2	10	6,800円	97/06/27	ACT
6	-	初	64トランプコレクション ～アリスのわくわくトランプワールド～	ボトムアップ	11,000	410	11,000	6	1	6,980円	98/08/07	TBL
7	外	⬆	マリオカート 64	任天堂	10,000	392	1,142,000	1	19	9,800円	96/12/14	RCG
8	外	⬆	実況パワフルプロ野球5	コナミ	9,000	351	293,000	1	5	7,800円	98/03/26	SPT
9	6	⬇	ヨッシーストーリー	任天堂	7,000	251	728,000	1	9	6,800円	97/12/21	ACT
10	7	⬇	ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え!～	ハドソン	5,000	198	132,000	1	5	6,800円	98/04/30	ACT

GB

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	名探偵コナン 疑惑の豪華列車	バンダイ	82,000	3,247	82,000	1	1	3,980円	98/08/07	AVG
2	2	➡	ポケットモンスター緑	任天堂	69,000	2,756	2,164,000	1	30	3,900円	96/02/27	RPG
3	1	⬇	ポケットモンスター赤	任天堂	67,000	2,678	2,389,000	1	30	3,900円	96/02/27	RPG
4	5	⬆	桃太郎伝説jr.全国ラーメンめぐりの巻	ハドソン	36,000	1,404	54,000	4	2	3,980円	98/07/31	TBL
5	外	⬆	超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	バンプレスト	23,000	889	23,000	5	4	3,800円	97/12/12	SLG
6	3	⬇	海のぬし釣り2	パックインソフト	22,000	877	54,000	3	2	3,600円	98/07/10	RPG+ETC
7	4	⬇	もんすたあ★レース	光栄	19,000	728	98,000	3	5	3,980円	98/03/06	RPG
8	-	初	ポケットファミリーGB	ハドソン	17,000	667	17,000	8	1	3,980円	98/08/09	SLG
9	6	⬇	グランダー武蔵RV	バンダイ	12,000	466	29,000	6	2	5,800円	98/07/24	ETC
10	外	⬆	川のぬし釣り3	パックインソフト	8,000	303	8,000	3	5	3,600円	97/09/19	RPG

その他

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	機種	月間推定販売本数	ポイント	累計販売本数	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	➡	星のカービィ3	任天堂	SFC	18,000	702	182,000	1	6	4,800円	98/03/27	ACT
2	2	➡	ロックマン&フォルテ	カプコン	SFC	13,000	520	99,000	1	5	5,800円	98/04/24	ACT
3	4	⬆	実況パワフルプロ野球 (ベーシック版'98)	コナミ	SFC	3,000	108	44,000	2	5	5,800円	98/03/26	SPT
4	3	⬇	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(CD)	SNK	NGO	1,500	55	10,000	3	2	6,800円	98/07/23	格闘ACT
5	-	初	平成 新・鬼ヶ島 後編	任天堂	SFC	1,000	38	9,000	5	1	3,800円	98/05/23	AVG

ミリオンヒットは登場せず！ ヒット作はあるものの夏商戦期にしては地味な推移にとどまる。

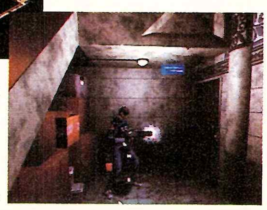
各機種のチャートともにそれなりの新陳代謝があり、上位のソフトはもちろんそれなりのヒットを飛ばしたわけだが、夏商戦期のチャートとしては、勢いが弱い。やはり、前月、今月とミリオンヒットがないことが、全体の印象を地味にしているのだろう。

こうした中、機種別の勢いではやはりPSが圧倒的に優勢だ。50万本超のヒットとなった『SDガンダム～』を有しているほか、『バイオハザード』シリーズ2作の『デュアルショックVer.』もマイナーチェンジ版とはいえ、かなりの売り上げを達成している。

これに対してSSは、夏の目玉ソフト『ブラックマトリクス』がようやく10万本に達するかという勢い。しかし、後継機種待ちのSSの市場ではこれでも好成績と見た方がいいだろう。また、『ポケスタ』で波に乗るN64は、この勢いを次のヒット作に上手くつなげられれば、さらなるシェアアップも可能だろう。



⬅主人公が奴隷、ヒロインがご主人様というショッキングな設定のS·RPG『ブラックマトリクス』。累計をどこまで伸ばすか。



➡デュアルショック対応だけでなく、新たに3モードを追加した『バイオハザード2 デュアルショックVer.』。17万本と好調。

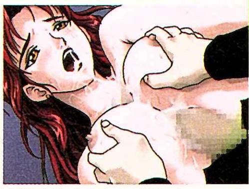
DENGEKI パソコンゲーム売り上げチャート

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	機種	シェア	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	College Terra Story	URAN	W95&98	7.8%	1	1	8,800円	98/08/28	SLG⑱
2	3	⬆	luv wave	シーズウェア	W95	6.8%	2	2	8,800円	98/07/31	AVG⑱
3	-	初	発車よし！　阪急神戸線	阪急電鉄	W95	4.8%	3	1	4,800円	98/06/30	SLG
4	-	初	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO/アスカ	W95	4.0%	4	1	9,800円	98/08/07	AVG+SLG
5	-	初	Revolver（リボルバー）	PIL	W95&98	3.9%	5	1	8,500円	98/08/28	ETC⑱
6	-	初	三國志Ⅵパワーアップキット	コーエー	W95	3.8%	6	1	6,800円	98/08/28	ETC
7	-	初	EDEN	フォレスター	W95&98	3.7%	7	1	6,800円	98/08/14	AVG⑱
8	8	➡	臭作	エルフ	W95	2.3%	1	6	8,800円	98/03/27	AVG⑱
9	2	⬇	下級生	エルフ	W95	2.3%	1	3	9,800円	98/06/26	SLG⑱
10	-	初	火焔祭	ソルシエール	W95	2.1%	10	1	8,800円	98/08/01	AVG⑱

7本のニューエントリータイトルに恵まれたパソコンチャート。トップは純愛をテーマにした3部完結の『Terra Story』の2作目『College Terra Story』が獲得した。全編フルアニメーション、フルボイスのHシーンがユーザーに好評のようだ。続く2位は前回3位からランクアップの『luv wave』。謎のネットワーク・ウイルスと対決する特殊工作員の活躍を描いたAVGで、重厚で緊張感あふれるストーリーが特徴となっている。

また、今回はノンアダルトの作品が健闘しているのが特徴だ。3位の『発車よし！ 阪急神戸線』、4位の『e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～』、6位の『三國志Ⅵパワーアップキット』の3本がそれで、アダルトソフト全盛のパソコンゲーム市場の中で異彩を放っている。


アダルトの新興メーカーURANの『College Terra Story』。


前回3位よりワンランクアップを果たした『luv wave』。

DENGEKI アーケードゲーム売り上げチャート

基盤

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	7.65	1	1	格闘ACT
2	-	初	ストリートファイターZERO3	カプコン	7.64	2	1	格闘ACT
3	-	初	ソウルキャリバー	ナムコ	7.57	3	1	格闘ACT
4	1	⬇	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	7.55	1	3	SPT
5	-	初	ハイパービシバシチャンプ	コナミ	7.00	5	1	ETC

完成品

今月	先月	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	1	➡	ビートマニア 2nd Mix	コナミ	8.37	1	5	ETC
2	2	➡	タイムクライシス2	ナムコ	7.05	2	4	STG
3	-	初	テクノドライブ	ナムコ	6.85	3	1	ETC
4	4	➡	パニックパーク	ナムコ	6.25	3	4	ETC
5	3	⬇	デイトナUSA 2	セガ	6.13	3	3	RCG

基盤部門では『KOF'98』、『ストリートファイターZERO3』、『ソウルキャリバー』の3本の格闘ACTが上位3枠にニューエントリーされ、激しい火花を散らしている。また5位にはコナミのバラエティーゲーム『ハイパービシバシチャンプ』も新登場となり、基盤部門はタイトルが大きく入れ替わった。

完成品部門ではナムコの『テクノドライブ』が3位にニューエントリー。常勝の『ビートマニア』を脅かす存在となるのか期待がかかる。


『餓狼伝説』に端を発する歴史を誇る『KOF』。最新版も大人気。


どこまで続くこの人気。完成品部門トップの『ビートマニア』。

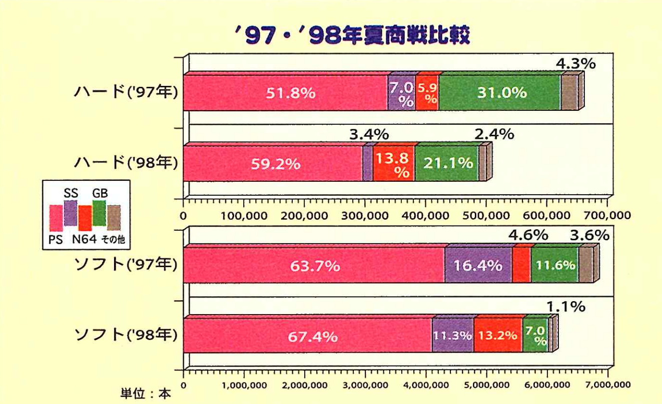
今月の注目ポイント

ハード、ソフトともに前年度同時期を下回る…'98年夏商戦(7/6～8/9)レポート

右のグラフは'97年の7/7～8/10の時期と'98年の7/6～8/9のハード、ソフトの売り上げを比較したものだ。このグラフから今年の夏商戦の動向を探ってみることにする。

まず全体の売り上げは、ハード、ソフトともに減少した。ハードで前年比23.3%減、ソフトで10.0%減となっている。折からの景気低迷も遠因と考えられるが、直接的にはミリオンクラスのビッグタイトルの不在が大きい。'97年は『ダビスタ』『サガ フロンティア』『みんゴル』などミリオンクラスが複数存在したが、今年はなし。ソフトが動かないからハードも動かないという状況だ。

ただし機種別に見ると、唯一N64の売り上げは昨年よりも増加している。『ポケスタ』『F-ZERO X』などのヒットとハードの値下げの相乗効果により、この夏はN64にとってひさびさの追い風ムードとなった。しかし、巻き返しは始まったばかり。PSとの差はまだまだ大きい。



◆各ランキングの集計方法について◆

コンシューマゲーム総合売り上げトップ20（P130）
NINTENDO64、スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション、3DO、PC-FX、ゲームボーイ、バーチャルボーイ、PCエンジン、キッズギア、ネオジオの11機種について、全国500店舗の小売店、及び約1万6000店舗のコンビニエンスストア（デジキューブ調べ）でのデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売本数、累計推定販売数も表示。

各機種別売り上げチャート（P132）
NINTENDO64、スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション、PC-FX、ゲームボーイ、その他（バーチャルボーイ、PCエンジン、キッズギア、3DO、ネオジオ）…全国500店舗の小売店、及び約1万6000店舗のコンビニエンスストア（デジキューブ調べ）のデータを独自に集計。ポイントは販売数にほぼ比例。推定販売本数も表示。

パソコンゲーム総合売り上げトップ10（P133）
メッセサンオー、J&P各店、ソフマップのデータを集計。数字は市場占有率（シェア）で表示。

アーケードゲーム(ソフトウェア・完成品)トップ5（P133）
『ゲームマシン』誌のランキングを掲載。数字は同誌の評価。

電撃 プレゼント&読者アンケート

季節はもうすっかり秋ですね。秋は夜が長いので、ゲームをするのにぴったりの季節。アンケートに答えて、プレゼントのソフトを当てて、ゲーム三昧の楽しい秋を過ごしてください。

01『スターオーシャン セカンドストーリー』

PS 7名



◀感動の大長編RPG。提供：エニックス

02『ECHO NIGHT』

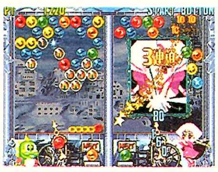
PS 3名



▲豪華客船の謎を解け！ 提供：フロムソフトウェア

03『パズルボブル4』

PS 3名



▲対戦モードもあるので、友だちとも一緒に遊べます。

04『プチカラット』

PS 3名



▲03、04の商品、ともに提供：タイトー

05『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』体験版CD-ROM

PS 30名



◀大量プレゼント！ 提供：バンダイ

06 リバーヒルソフトの CD-ROM・2枚セット

PS 6名



▲『Over Blood 2』『クレイマン2』をセットで。

07 西村知美のサイン色紙

3名



◀169ページのインタビューも読んでくださいね。

08『信長の野望 Internet』テレホンカード

3名



◀限定グッズにつき、プレミア間違いなし!! 提供：コーエー

09『ECHO NIGHT』テレカ&ポスター

5名



◀同じ柄のポスターも一緒にプレゼント。

10『アストロノーカ』バブー人形セット

10名



◀3体を1セットで。提供：エニックス

11『お嬢様特急』特製ピンズ

各2名



▲どれが当たるかはおまかせで。合計6名様に。

12『17歳～My Dear Angel』ポスター

4名



◀あしながおじさん気分になれるSLGのポスター。

13『カードキャプターさくら』ポスター

5名



◀人気漫画家、CLAMPのポスターです。

14『ガンバの冒険』キーホルダー

5名



◀13、14ともに提供：バンダイビジュアル

15『SPIKEOUT』オリジナル・バンダナ

5名



◀真っ赤なバンダナで気合が入ります。提供：セガ

16『悠久幻想曲』クッション

1名



◀メインキャラ10人がプリントされた、かわいいクッション。

電撃姫プチ プレゼント

17『再会 卒業旅行'98』

W95 3名



◀旅先での恋愛を楽しむAVG『卒業旅行』の続編。

18『COLLEGE TERA STORY』デモンストレーションCD-ROM

W95 3名



◀『純愛』がテーマの人気SLG。提供：オーツー

19『To Heart』コミックス&トレーディングカード

4名



◀待望のコミックス・第一巻発売を記念してプレゼント。

20 画集『鳥篭』

5名



◀『殻の中の小鳥』などのイラストが多数収録された画集です。

21『RUNNERS』文房具セット

1名



◀夏のコミケで販売された、下敷きと定規をセットで。

22『RUNNERS』ステッカー

5名



◀20、21、22すべて提供：STUDio B-ROOM

23『き・ず・な』カレンダー

2名



◀今年後半から、'99年8月まで使える卓上カレンダー。

24 特製・おたのしみ袋(ポスターセット)

なかみは 秘 ヒ・ミ・ツ…

5名

◀なんと『姫』の非売品ポスターも入ってる!?

アンケート要項

1 134ページの中で、希望するプレゼントの番号をひとつだけ記入してください。

2 あなたの性別を教えてください。
01男02女

3 あなたの学校・職業を教えてください。
01小学生以下02中1 03中2 04中3 05高1 06高2 07高3 08短大・専門学校生09大学・大学院生10予備校生・浪人11会社員12アルバイト13無職14その他

4 あなたの生年月日を教えてください。
記入例：1975年1月1日生まれ→750101

5 今月号の表紙はいかがでしたか？
01最高02良い03普通04悪い05最悪

6 今月号の価格はどう思いますか？
01高い02やや高い03普通04安い

7 『電撃王』をいつから買っていますか？
01創刊時から0293年12月号以前0394年1月号以降0495年1月号以降0596年1月号以降06初めて

8 今月の『電撃王』をいつ買いましたか？
01 8日02 8日より前03 8日～14日04 15日以降

9 『電撃王』を買うのは
01毎月02ときどき03初めて

10 **9**で03を答えた方、あなたは何を見て今月の『電撃王』を買おうと思いましたか。
01書店の店頭で02他の電撃の雑誌の広告で03電撃以外の本・雑誌の広告で04ラジオで聞いて05友人・知人から聞いて06その他

11 今月号は、どの記事が読みたくて買いましたか？ 表Ⅰからひとつだけ選んでください。

12 今月号で良かった記事を表Ⅰから3つまで選んでください。(**11**と重複回答可)

13 今月号でつまらなかった記事を表Ⅰからひとつだけ選んでください。

表Ⅰ

01 表紙
02 スーパーゲームピックアップ
03 NEWS COLLECTORS
04 新世紀ハード戦争　開戦前夜
05 TOKYO GAME SHOW'98秋　電撃王式ガイドブック
06 証券アナリストの視点
07 最強のパソコン
08 学園祭
09 beat mania PLAY MANUAL
10 御神楽少女探偵団　事件解決マニュアル
11 極めろ!!　落ちゲー道
12 岡本吉起の気になるアソコ・水口哲也
13 GAME NOW・パソコン
14 　プレイステーション
15 　セガサターン
16 　NINTENDO64
17 　アーケード
18 ジャンル別ゲームレビュー
19 ゲームスクール特集　企画になろう
20 ゲームニュース　馬
21 ヒットチャート
22 プレゼント＆アンケート
23 ゲーム業界フロントラインike
24 叫ぶ!!読者の会DX
25 スーパーウラワザEXα
26 ゲーム制作テクニカルテキスト
27 新作王・パソコン
28 　プレイステーション
29 　セガサターン
30 　NINTENDO64
31 　アーケード
32 ネット天国
33 森川君のヘンテコなゲーム
34 メディアブラウズ
35 電撃姫プチ
36 新作予定表

14 12～17ページのスーパーゲームピックアップのなかで、いちばん良かった記事をひとつだけ選んで番号を記入してください。
01いただきストリート ゴージャスキング
02火星物語03Pia♡キャロットへようこそ!!2
04LET'S スマッシュ05モナークモナーク

15 表Ⅱのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、使用頻度が高い順に3つ選び番号を記入してください。

16 **15**で選んだ機種を、週にどれくらい使用しますか。それぞれ時間数を記入してください。(59分以下は1、100時間以上は99と記入してください)

17 表Ⅱのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、あなたが持っている機種はなんですか。(マークシート方式になっています。持っている機種の番号部分のみを塗りつぶしてください)

18 表Ⅱのパソコン・家庭用ゲーム機の中で、次に買いたいものの番号を記入してください。

19 あなたが今までプレイした中で、好きなゲームを5つ書いてください。
(機種名は表Ⅱの番号を記入してください)

20 発売前のゲームソフトの中で、あなたの欲しいソフトタイトルと、その機種名を書いてください。
(機種名は表Ⅱの番号を記入してください)

21 『電撃王』以外で、なるべく毎号買うようにしているゲーム雑誌をふたつまで書いてください。

22 携帯情報端末（ザウルス・モバイルギアなど）を持っていますか？
01持っている02持っていない

23 一週間のうち、テレビを使用するのは何時間くらいですか（ビデオやゲームを含めて）。
01 5時間以下02 10時間以下03 20時間以下04 30時間以下05 40時間以下06 50時間以下07それ以上

表Ⅱ

51 Windows機（W95／W98）
52 PC-9801／9821シリーズ（DOSで使用）
53 NINTENDO64
54 サターン（セガ・ビクター・日立）
55 プレイステーション
56 PC-FX
57 スーパーファミコン
58 ゲームボーイ
59 スーパーゲームボーイ
60 PCエンジン／DUO
61 ネオジオ／CD
62 ビジュアルメモリ
63 その他

応募のきまり

●アンケートに答え、P146～147にあるとじこみハガキで応募してください。
●記入は黒のボールペンか、BまたはHBの鉛筆でていねいに書いてください。
●数字は1マスにひとつの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「1」や「4」のように明確に書いてください。「1」はただの棒線で、「4」は上を空けるようにしてください。(数字の記入例を参照してください)
●答えられない問題など、無回答の場合は必ず00と記入してください。
●数字の記入例
1　2　3　4　5　6　7　8　9　0
●締め切り及び発表
締め切りは、11月7日(当日消印有効)。発表は、『電撃王』1月号（12月8日発売）にて行います。

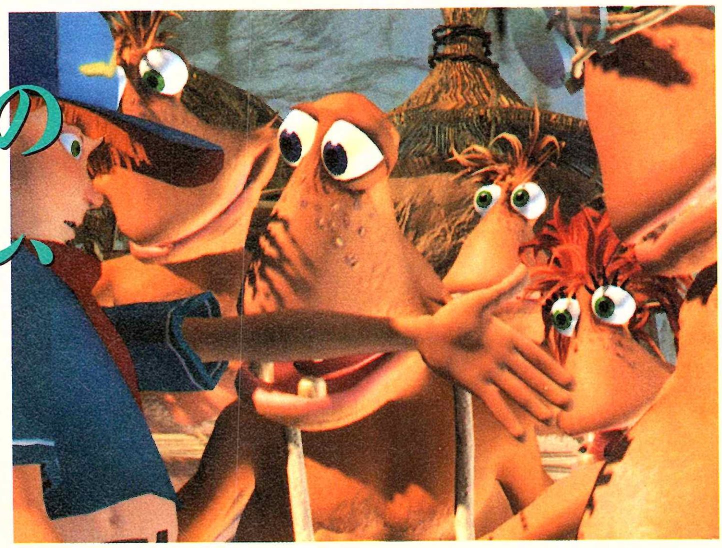
9月号プレゼント当選者

●SHADOW TOWER：埼玉県／福里百合花　千葉県／三田虎史　東京都／小野寺巧
●ポイッターズポイント2：大阪府／神代直香　奈良県／岡本融　群馬県／織茂史帆　他2名
●グラディウス外伝：島根県／大野祐一　愛媛県／日野健志　宮崎県／蓑毛宏次　他2名
●悪魔城ドラキュラX：福岡県／合屋直俊　青森県／北道欣士　山梨県／山寺一樹
●Find Love 2：愛知県／藤岡美光　他2名
●ウイザーズハーモニー2：愛知県／村瀬稔　茨城県／黒沢京子　神奈川県／中内庸雅
●SHADOW TOWERポスター＆テレカ：埼玉県／板東克裕　北海道／岩崎尊慈　他3名
●FF Ⅶ置き時計：京都府／小合俊　他1名
●お嬢様特急ポスター：島根県／足立優紀　山口県／坂本智志　静岡県／藤崎拓也　他7名
●テクノドライブプロモーションディスク：兵庫県／天野邦彦　岩手県／石田和輝　他8名
●ダブルキャスト台本：福井県／吉川典孝　石川県／水上恵理　福岡県／日巻裕敦　他2名
●広末涼子ポストカード：愛知県／太田光一　大阪府／吉本有岐　東京都／金井秀夫　他2名
●スポーンエッチングプレートテレカ劇場版：静岡県／井出了　コミック版：京都府／足立有幾
●ドラえもんっち：徳島県／上原舞　他2名
●ジターリング：高知県／山岡保裕　他1名
●下級生：徳島県／萩本一　他2名
●LDマジカルトワイライト：埼玉県／黒田秀幸　グロリア：広島県／鴫田祥子
●ポスター同級生2：大阪府／林小百合　東京都／佐藤善隆　下級生：千葉県／下村千枝子　岡山県／田辺裕樹　Pia♡キャロットへようこそ!!：茨城県／関町大輔　埼玉県／車塚崇　グロリア：岐阜県／松村加奈子　熊本県／鮎川圭　各他3名ずつ
●國府田マリ子テレカ：大阪府／前田寛之　千葉県／春日大洋　佐賀県／堤聖子　　(敬称略)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ゲーム業界 FRONT LINE
フロントライン

Vol.49 [Spike]



サミー株式会社との業務提携を実現し、ゲーム業界に新風を送り込む

去る9月1日にサミー株式会社との業務提携を結んだスパイク。同社の椎橋氏とサミーの今村善雄氏に、提携の狙いや新作タイトル、これからの展望などについて話を伺った。



◀マシンのリアルな挙動が体感できる『V-RALLY』。



▶スパイク初のゲームソフト『DJウォーズ』。ライバルとのバトルを勝ち抜き、トップDJを目指す。

昨年『DJウォーズ』（SS）でゲームソフトに本格参入。今年1月に発売された『V-RALLY』（PS）も好調なスパイクが、9月1日、『実践パチスロ』シリーズで知られるサミーと業務提携を結んだ。そこでまず最初に、スパイクの椎橋晃氏とサミーの今村善雄氏のおふたりに提携の意図を伺ってみた。



株式会社スパイク
取締役　営業企画部部長
椎橋 晃 氏

「もともと私たちはパソコンのマニュアル書やエデュテイメントソフトの開発をしていましたが、CSKの資本参加を仰いで、エンターテインメントビジネスにも力を入れようということになりました。ただ、スパイクはパブリッシャー色の強い会社だったので、ゲーム開発は不慣れ。そこで、サミーさんの持つ開発能力をお借りしたわけです。サミーさんが開発、私たちがセールス、プロモーションという形で力をあわせましょうというのが提携までの経緯ですね」（椎橋氏）

「サミーでは今までパチンコやパチスロの実機SLGが中心でしたが、昨年あたりから、よりゲーム色の強い作品を作るという気運が高まりました。でもサミーブランドではパチンコ、パチスロのイメージがどうしても先行してしまうんです。そこでスパイクさんにプロモーションを含めたパブリッシングをお任せすることにしたわけです」（今村氏）

両社の思惑が一致した形で実現した業務提携。今後はサミーがオリジナルソフトの開発、あるいは海外作品のローカライズを行い、スパイクがプロモーションを担当し、両社で力をあわせてゲーム業界に挑みたいという。

「スパイクとサミーで力を合わせて大手メーカーにチャレンジしたい」



サミー株式会社
AM開発本部 開発一部
部長

今村善雄氏

スパイク&サミーの業務提携。その成果はこれから矢継ぎ早にユーザーのもとに届けられる。それが下に挙げられた3作品、さらに、この冬のイチ押しと絶対の自信を持つ『HEART OF DARKNESS』だ。

「基本的にサミーさんもスパイクもまだまだ、ユーザーの認知度は高くありません。ですからそれなりに作品をまとめて出すことで、まずユーザーに対してアピールしていきたいと考えています。ユーザーにPRする前に、小売店に向けて認知度を高めるという意味もありますね。要は、スパイク&サミーでこれから頑張っていくんだという表明と受け取ってほしいですね」(椎橋氏)

4タイトルのうち海外からの移植作品が3タイトルと多い。国内ではいわゆる「洋ゲー」はあまり人気がないのが現状だが……。

「確かに洋ゲーはつまらないという声もありますが、『クラッシュ・バンディクー』や『トゥームレイダース』を見てもわかるとおり、良い作品、面白い作品はどこの国でも受け入れられるんです」(椎橋氏)

良い作品であれば国内外を問わず認められる。それがスパイクの強い信念だ。さらに海外からの移植作品を手掛けるのには、戦略上の理由もあるのだという。

「現在、ソフト開発は非常に長期にわたり、なおかつ開発費用が膨大にかかります。その点、海外のものをローカライズするのであれば、費用も期間も抑えることができますから。余力を蓄えていくためにも、しばらくは海外の良質な作品を提供していくことがメインになるでしょうね」(椎橋氏)

「まずは海外の良質な作品をメインに スパイク&サミーをアピールします」

スパイク&サミーの強力タイトル続々登場

PS カーディナル・シン

CREATOR DATA PD●コニー・ブース

『クラッシュ・バンディクー』のプロデューサー、コニー・ブースが贈る3D対戦格闘ACT。全16名の個性的なキャラたちが、トラップやアイテムの用意された3Dフィールドで激突する。一撃必殺やライン移動など多彩なシステムが盛り込まれ、白熱のバトルが楽しめる。



◀エフェクトなど、ド派手な演出が気分をいちだんと高めてくれる。

ジャンル:格闘ACT/発売元:スパイク
発売日:10月29日/価格:5,800円[税別]
メモリーカード:1

PS ラッキールーク

CREATOR DATA 公表せず

欧州全土で大人気のコミックを題材にした3D・ACT。西部に住む保安官「ラッキー・ルーク」が、アリゾナ刑務所から脱獄したダルトン兄弟を求めて大冒険を繰り広げていく。登場する全14からなるステージはSTG風、RCG風とさまざま。バラエティに富んだ内容になっている。



▲格闘、STGなどいろんな要素が楽しめるアクションAVGだ。

ジャンル:ACT/発売元:サミー/発売日:11月5日/価格:5,800円[税別]

PS MTB DIRT CROSS

CREATOR DATA P●西山 栄

MTBでハードなコースに挑戦!

若者を中心に人気のMTB(マウンテンバイク)を使ったRCG。ドリフト、ウィリー、ジャックナイフほか多彩なアクションを駆使して、ダート、雪道などへビーなコースの数々を走破していく。日本マウンテンバイク協会の監修により、MTB独特のライド感、アクロバティックな動きを忠実に再現。MTBの魅力を存分に味わえるのだ。



▲画面2分割による対戦プレイも可能。友だち同士でライディング・テクを競おう。



▲難路の数々が待ち受ける。時にはMTBを担いで走ることも?



▲MTBを動かすには体力も必要。栄養補給には森永製菓の「ウィダーインゼリー」だ。

DATA
発売元●サミー
発売日●10月15日
価 格●5,800円[税別]
メモリーカード●1
RCG

「ドリームキャストももちろんやります。私たちならではのソフトに期待して下さい」



最後にこれからの展望を両氏に伺ってみた。「スパイクとしてはパブリッシャーですね。海外の作品紹介も続けていきますよ。でも、現在はサミーさんの開発スタッフが開発段階から参加するケースが増えています。単純に海外の作品を持ってくるだけではなく、将来は海外仕様と日本仕様の別ラインが動くような展開をしていきたいですね。ドリームキャストも考えてますよ。でもせっかく出すのですから、ＤＣならではの機能を活かした作品にしたいです。例えばカードゲームなんて良いですよね。ビジュアルメモリーを使ってトレーディングができたら楽しいんじゃないでしょうか」（椎橋氏）

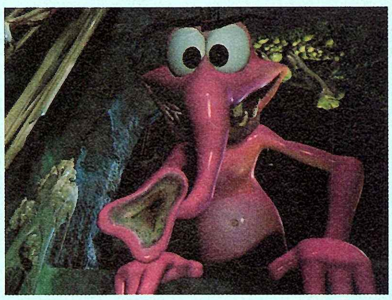
「先ほども言いましたが、ゲームらしいゲーム作りを進めたいですね。その中で今までにないひねった感じが出せたら良いな思っています。すでに企画はいくつか動いていますよ。その企画をスパイクさんに膨らませて頂いて、より良い作品に仕上げたいですね」（今村氏）

良質な海外作品と〝新しい〟サミー作品を擁して大手に挑むスパイク。同社がどこまで伸びていくのか、その行方に注目したい。

この冬、イチ押しタイトルはコレ!!

PS W98&95 HEART OF DARKNESS

CREATOR DATA 開発●Amazing Studio

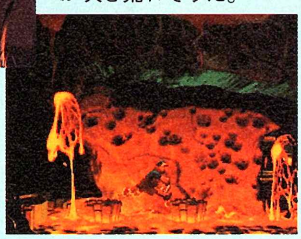


◀フルCGムービーの美しさはご覧のとおり。「見て楽しむ」ACTだ。

60分以上に及ぶフルCGムービーと超美麗なグラフィックで贈るアクションAVG。プレイヤーはさらわれた愛犬を取り戻すために、光線銃を片手に暗黒世界へと向かう。はたしてアナタは数々のトリックをくぐり抜け、闇に潜む魔物を倒すことができるだろうか!?　すでにヨーロッパではPS版が発売され、初回50万本という大ヒットを記録。どうやらこの冬、日本でも『HEART OF～』旋風が吹き荒れそうだ。



▲次々に襲いかかる敵を光線銃で倒しながら先へ進んでいく。



▶行く手には数々のトラップが。飛んだり跳ねたりとアクションも多彩だ。



▲愛犬を求めて闇の世界へと旅だった少年を待つ運命は？

ジャンル：AVG／発売元：スパイク／発売日：10月29日／価格：8、500円［税別］（Win版）
※PS版はサミーより2月発売予定

ホームページにアクセス!



◀会社説明をはじめ、スパイク情報が満載！

http://www.spike.co.jp

TGSはサミーブースに注目!!

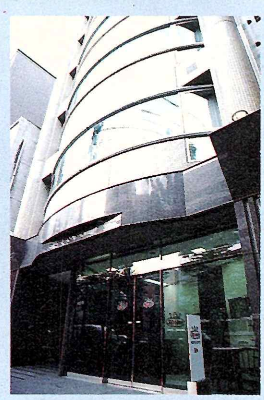
10月10日から始まる秋のTGSはサミーブースにぜひ足を運んでみよう。ソフト紹介に止まらず、パンクラスの船木誠勝、鈴木みのるを招いてのハイブリッド・トークや『HEART OF DARKNESS』の開発スタッフを招いてのイベントなど、内容盛りだくさん。さらに森永製菓「ウイダーインゼリー」の１万本無料配布や電撃王読者だけのお楽しみも。詳しくはP35を参照。

スパイク株式会社

スパイクは、1991年10月に株式会社みずきとして設立（1997年４月に現在の社名に変更）。コンピュータ・ビジネス関連書籍の販売や、エデュテイメントソフトの開発、販売などマルチメディア関連の事業を展開してきた。今年９月にはサミー株式会社と業務提携を締結。アミューズメントビジネスにも積極的に取り組んでいる。



◀営業企画部の風景。各人のスペースも広く、ゆったりした雰囲気。



●会社概要　代表取締役社長／村越隆　設立／1991年10月18日　資本金／9,430万円　業務内容／コンピュータ関連書籍の出版、ゲームソフトの販売など。

早くも人気集中！　しだて＆かなでコンビ!!

叫ぶ!!読者の会DX

今月はスペシャル！

スペシャル企画のために、貴文＆しだて＆かなでと結構いろんな話をしたけど、今時珍しい、すごくいい娘たちなんでびっくりした。考え方もしっかりしてるし、僕や編集Ｊより大人です。そんな彼女たちのためにも、『叫ぶ!!～』をもっと面白いページにしたいと真剣に思った……。なんて、茶番なコメントで行数稼ぎをするほど、なんにも書くことがないライターＫです。世間では、北朝鮮がミサイルを撃つわ、缶ジュースに毒が入っているわで大変だというのに、こんなに淡々と生活していると、あと一年で人類が滅亡するのも忘れそうです。そんな時は、仕事をせずに良質のゲームをプレイするに限る。ということで、バイオリズムも上がる気配をみせない秋の夜長に『メタルギア・ソリッド』をプレイしつつ、本題にLET'S GO!

今月は、スペシャル企画なので、縮小版です。ゴメンナサイ。

●我が学校には、せがた三四郎と呼ばれている人がいます。しかも本人もその気になって、せがた三四郎の歌を歌ったり、「セガサターン、シロ！」などと言っています。みんな迷惑しています。何か言ってやってください。　群馬県／P.N.アウトロー

真似するのは、やめろよ。

●『お嬢様特急』を買ったら、母に「こんなもの買って、そんなに女が好きかっ」と怒られた。これは、僕が悪いのでしょうか。　島根県／P.N.禁煙中ッス(ハートマーク)

キミは正しい(『お嬢様特急』を買ったことだけは)。

●メガドライブも取り上げてほしい!!　MDはミニディスクじゃなくてメガドラだぞ、ソ●ー!!　すでにサターン以前にセガつぶしにかかっていたとは。●ニー、恐るべし。　東京都／P.N.ツルくん

ほんと、恐いですね。

ゲーマーの主張改め　オレにも言わせろ!!

●思い出のゲームは『センチメンタルグラフティ』。私の彼は、このゲームの七瀬優（声優の西口さん）にはまってしまい、私に内緒で福岡のコンサートまで行った。なんか泣こうに泣けない……。悲しいナ。　大阪府／P.N.ひいろのウソつき

そんな男は殺っちまえ（©北方謙三）。

●好きな子にキスされたけど、その子は私のこと多分好きじゃない。切ないよ。涙でそう。　E-MAIL／P.N.コハル

大丈夫だよ。そんなことで切なくなるのは、今だけだから。

●『劇場版ナデシコ』観ましたか？　TV版をビデオで一気に観た後に映画を観たんですけど号泣しました。あんなのあり!?　ていうくらい悲しい話だったんですけど、人は残酷なもので観てから一週間たつとケロッとしてしまうんですね。２回目を観た時に泣けなかった自分が嫌になりました。　東京都／P.N.ブラックエピオン

僕は、いまだに10回以上観た『ガープの世界』のラストで泣くよ。

まんが／貴文

BLACK-Jがささやく　スタッフ近況＆チクリネタ大全

貴文



▶今月で一時お別れの女子高生ライター。「ジャニーズ関係の仕事に就く」と、またまたアホ発言。人生を踏み外す典型をばく進する受験生。

ライターＫ



◀30歳の誕生日にも、ちゃんと仕事していたワーキング・アニマル。原稿を書くペースが年々遅くなるのは、やはり体力の衰えからか？

スタビンズ氏＆ハンニバル





◀やっと貴文も正体がわかった英国紳士。執筆活動も一息ついて、また編集部によく出没している。楽しい印税生活を満喫中。

▶はっきり言って、スタビンズ氏より活躍している金髪少年。ウケた。

かなで



▶自称「だまってると上品に見える」お嬢様。前号のコメントより「NEO・GEOは持ってませんし、大学３年生です！」と訂正あり。

しだて



◀次号から、まんが担当予定。頭に付いたモノに、読者が異常反応。本人いわく「ホモに興味なし」だが、周りの影響で変化の可能性アリ。

イラスト／宮前ゆずる

英国紳士スタビンズ氏の　ゲームはうんちくだ



◀スタビンズ氏



ハンニバル▶

スタビンズ：ごきげんよう諸君。私が英国のゲーム研究家にして、「イビキがうるさい」と評判のスタビンズである。

ハンニバル：そういえば先月、ライターＫさんに突っ込まれてましたね。

スタ：まったく。研究活動が忙しくて、椅子を並べて仮眠を取っている人間の身にもなってほしいものだな。だが、我が輩のイビキに関しては、昔から修学旅行とかでも指摘されていたからなぁ。

ハニ：は？　修学旅行って、いったい英国紳士がどこに行ってたんですか？

スタ：京都と奈良じゃな。京都では、新京極で木刀を買ったぞ。

ハニ：……そんなヨタ話はともかく、質問にいきたいと思います。今回は千葉県の山本博文さんから寄せられた、「恋愛ゲームで、主人公が身近な女の子どうしのかけもちデートをやったりしても、全然バレないのはなぜですか？」という質問に答えてみたいと思います。

スタ：全然バレないというわけでもないだろう。『下級生』には、そういう展開があったはずだし、『ときめきメモリアル』では、女の子のあいだの評判がシステムに組み込まれているぞ。

ハニ：だから質問者の山本さんも、「一部例外あり」と書いてますけど。でも、バレないゲームも多いですよね？

スタ：それはそうだが。しかしだなぁ、ゲームに限らず現実世界でも、意外にかけもちデートはバレないものだぞ。

ハニ：（ギクッ）そうなんですか？

スタ：女も男も、交際相手から「信じてくれ」と言われたら、よほどの決定的証拠を見せられない限り、ついつい相手を信じてしまうものなのだよ。

ハニ：、そ、そういうものですかねぇ。

スタ：だから恋愛ゲームでも、相手の部屋にガサ入れをして、浮気の証拠を見つけるといった展開があっても、面白いと思うのだがなぁ。

ハニ：……先生、何かあったんですか？

スタ：ふっふっふ。私が手にしているものが何か、わかるかね。

ハニ：はっ！　それはボクの秘密のアドレス帳じゃないですか～!!



SPECIAL 1

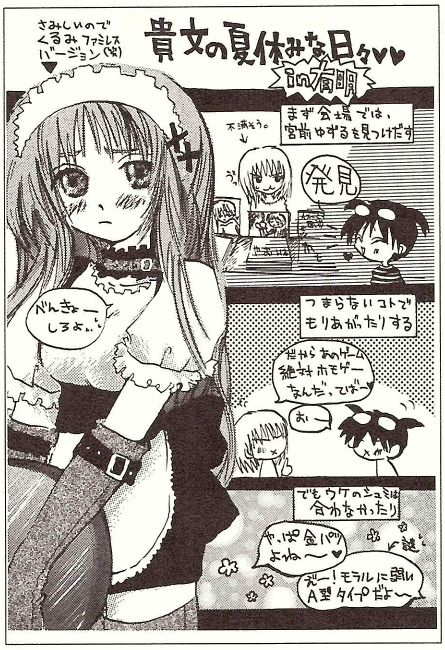
貴文、しだて、かなでがあなたの質問に答えるコーナー!!

新しい女の子ライター十今回ラストの貴文について、聞きたいことを募集したところ、常連さんを中心に、早速いろいろ書いてきてくれました。ここでは、それらの質問に答えてもらうのはもちろん、前号に引き続いて挑戦してもらった「ネタハガキ」も紹介していこうと思います。



貴 文

〈Q〉夏休みにしていたことは？
〈A〉そりゃーもう、受験勉強に決まってるじゃないですかぁ……(でもなぜか有明で宮前ゆずるに会ってたり)。
〈Q〉マイベストワンゲームは？
〈A〉うーん。ファミコンの『チャイルズクエスト』かも……。
〈Q〉編集部ってどんなところ？
〈A〉一般常識で考えると濃すぎる人々なのに、編集部では全員そうだから(笑)。エロゲー壁紙やコスプレ衣装が、逆に自然な所。
〈Q〉何でホモ好きなんですか？
〈A〉なんて失礼極まりない質問なのでしょーか。私は清純可憐な女子高生ですようっ。……まぁ強いて言うなら、宮前ゆずるのせいですかね(笑)って、また怒られるなぁ。
〈Q〉同人を始めたキッカケは？
〈A〉高校で出会った友人がオタ。高一の時、同人開始(笑)。
〈Q〉学校の友達は同人活動を知っていますか？
〈A〉一部。でも学校ではフツーの娘さんです。ふふ。





しだて桜

〈Q〉夏休みにしていたことは？
〈A〉お盆に有明……。
〈Q〉マイベストワンゲームは？
〈A〉大好きなのは『グランデイア』。マイブームは『スペランカー』。
〈Q〉編集部ってどんなところ？
〈A〉少なくとも死体やゴキブリは転がっていなかった。
〈Q〉何でホモ好きなんですか？
〈A〉いや……あの……私ホモダメー。熱い友情は O♥K♥
〈Q〉漫画を書き始めたのはいつ頃？
〈A〉気がついたら書いていますか。処女作は『ピーチ姫の冒険』。
〈Q〉コスプレ好きだそうですが、どんなコスプレしたい？
〈A〉バーニングレンジャーとかマリオとか、ポーズのある戦隊もの。
〈Q〉好きな男の人のタイプは？
〈A〉8〜14才のキュッと足のしまった快活少年(ロンゲ不可)。
〈Q〉一人暮らしが嫌だと思う瞬間
〈A〉印刷所の名前の書いた宅配物が隣人宅に届けられたとき。





かなで綾子

〈Q〉マイベストワンゲームは？
〈A〉『さんまの名探偵』。小学生の頃ハマッてた。
〈Q〉編集部ってどんなところ？
〈A〉一言で言うと変な人が集合している危険地帯(笑)!!
〈Q〉何でホモ好きなんですか？
〈A〉ほっといてください(笑)。そうですね、世の中ホモだらけだから!!
〈Q〉編集Jと同じ趣味のゲームってどんなゲームですか？
〈A〉編集Jと言えばエロゲー!! でも私エロゲーだけが好きなゲームではないです念のため。おもしろけりゃなんでも良いんです(笑)。
〈Q〉本当にお嬢様なんですか？
〈A〉ひどい質問ですねぇ(苦笑)。門限10時の超お嬢様ですよう!! カラオケしたり酒飲んだりしてると破ってること多いですけど(笑)。
〈Q〉恥ずかしいオタク話を教えてください。
〈A〉エロゲーを通販で買ったら親にばれちゃったこと(実話)。
〈Q〉男の人のタイプは？？
〈A〉「大人」な人!! しつこい人は大嫌い。



SPECIAL 2

貴文、しだて、かなでが赤裸々に語る!!

『叫ぶ～』㊙座談会DX

スペシャルゲスト 宮前ゆずる、スタビンズ氏
司会/テキスト byライターK

貴文の「新ライターのしだてとかなでに、編集部の実状を教えたい！」という要望から実現した、今回の座談会。テーマは、『叫ぶ!!読者の会DX』スタッフである、編集J、ライターK、スタビンズ氏、宮前ゆずるの悪行の数々をチクることだったらしいが、貴文のキャラクター通り、いつものごとくホモ話になってしまい、全然収拾がつきませんでした。まあ、オタク女子高生・貴文とその仲間たちの妄想炸裂な話なんで、適当に流して読んでください。



ライターK（以下K）：えー、まずは編集Jについて、聞きたいのですが？
貴文：締め切りが、すごい厳しいんですよ！いきなり連絡してきて、「明日までに、原稿をあげろ」とか平気でやるんですよ。自分がFAX送り忘れていて、締め切りが目前になって気がついて連絡があったこともあるし。（という話の最中に、編集Jがやってくる）
編集J：なんか俺の話してた？
K：やさしい人だったと、貴文が言ってたんだよ。ところで、貴文としだては、宮前ゆずるとご飯食べにいったんだよね。
しだて：行きました。宮前さんが、おごってくれたんですよ。
貴文：そう、そう。やさしい。
K：その時は、どんな話を？
貴文：ホモネタ（一同爆笑）。
しだて：しかもファミレスで。
貴文：宮前さんには、誕生日プレゼントももらったよ。あとコミケでは、サークルに遊びに来て差し入れもくれたし。
K：ところで、コミケのジャンルは何なの？
かなで：えっと、●●系かな……。
（編集部注：このあと、各人のジャンルや同人誌の内容などの暴露大会が始まるが、あまりにやばいので各方面への影響を考えて、大幅カットさせていただきます）
宮前：あんたの本だって、真っ裸の男が仁王立ちして出たじゃん。
貴文：いや、パンツは履いていた。
編集J：あの一、同人誌の話で、お互いの足を引っ張るのは、やめましょう（苦笑）。
K：編集部の雰囲気は、どうでした？
貴文：華やか、じゃない。でも、暖かい感じ。
しだて：わたしは、なんかヤングマンって、感じがした。会社っぽかった。もっとひどいと思ってたから。
K：まあ、ちょっと奥に入っていけば、生きる屍とかいるけどね。
かなで：（編集部の雰囲気は）こんなもんかなって、感じでしたけど。
K：貴文は、もう少しで受験だけど、勉強は大丈夫なの？
貴文：えっ、ダメダメ。
宮前：貴文って、何がやりたいの？
貴文：コンサート行きたい。
K：そうじゃなくて、将来何がやりたいの？
かなで：私は、お酒メーカーに入ってOLになります（断言）。
しだて：私は、高校生の間にデビューして、大学生でベストセラーを出すって思っていたけど、もう断念しました（笑）。
編集J：そろそろ読者ページの話もしてもらえません？
K：貴文が読者ページに参加して、ハガキやイラストも増えたんだよ。
貴文：最初は、濃い人が多くて、ちょっと恐かった（笑）。
K：人生相談とか長い手紙とか来たよね。
貴文：ああ、きました。
しだて：人生相談とか、答えてたの？
貴文：ちゃんと答えましたよ。個人的に、ちゃんと返事を送ったんですから！
かなで：やさしいですね。
貴文：かなり歯の浮くようなこと書きました。あと、要望を出すと応えてくれたのは、うれしかった。
かなで：私は、女の子のイラストが好きなので、かわいい女の子のイラストを描いて欲しいです。きれいなホモなイラストも、あれば嬉しいけど（笑）。
宮前：貴文を描いてくる人も多いよね。
K：あと、イラストコーナーで、文通してる人もいるよね。「●●さん、このイラストをあげます」みたいなやつ。
貴文：そういうのは、わざと選んでるんです。
しだて：イラストを送ってくる人って、どのぐらいの年齢なんですか？
貴文：若いですよ。高校生から20代ぐらいが多いです。男子が多いですけど、女子も増えてきた。数的には、男子がちょっと多いです。
K：イラストを選ぶ基準は？
貴文：常連さんで、うまい人が何人かいるんですけど、そのひとたちはハズせない。だから、けっこう片寄った人を採用することもある。
K：ハガキも、もっとくればねえ。
貴文：ハガキは、そんなに来てないじゃないですか。でも、載るスペースが小さいから、読者は競争率が厳しいと思ってるんですよ。
編集J：でも、本当は低いよね。
貴文：電撃PSとかは、いっぱい載ってるから、載りそうな気がするんじゃないかな。
編集J：今月から1ページ増えるから、イラストは、もっと載せられるようになるよ。
貴文：あとは、カラーイラストを描きたいって、人もすごく多い。
K：カラーとモノクロだと、どっちが描くのが楽なんだろう。
かなで：私は、カラーの方が楽。
しだて：私もカラー。トーン使わないから、お金かかんないし。
宮前：私は、カラーの方が時間かかるし、大変。
かなで：私、色塗るの好きなんですよ。
K：でも、貴文のマンガも、ちゃんと面白くなったよね。昔は、訳わかんなかったけど、今はちゃんとネタになってるし。
貴文：うん、前は、訳わかってなかった。
K：ほとんど何も内容が無いまま、そろそろ時間切れなんですけど。
しだて&かなで：とりあえず、これからは私たちがやりますので、投稿よろしく!!

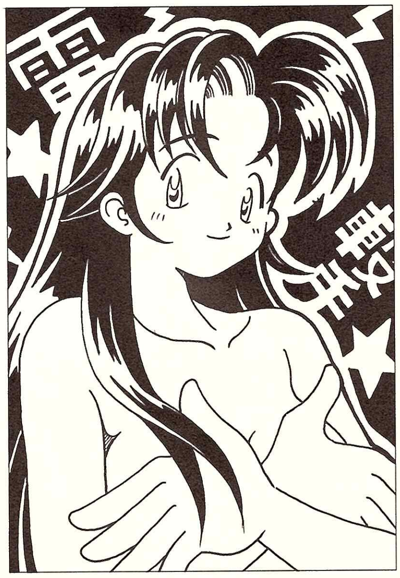
SPECIAL

貴文のらくがき☆掲示板 最終回

とうとう最終回をむかえましたっ！　貴文なのです。しかもいつもの倍の掲載量でお送りしまーす。さてさて次回からは、みなさんお待ちかねの女子大生コンビの登場なのです♥　このふたりは凄まじいです(笑)。もう私は感動しましたっ。ふたりを見ると、やっぱり自分は清純な女子高生だったという事を再確認しましたね。でもでも、大好きコンビなので、貴文もまた暇なときに投稿しようかなっ♥



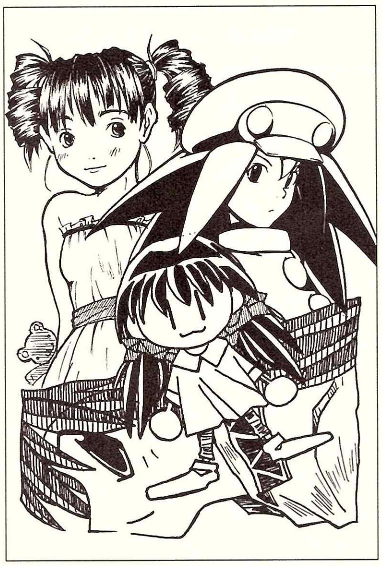
◀大阪府／P.N.兼定和泉。おひさしぶりですっ。なんと2か月連続力作二枚組第一弾(イエーイ)！　です。兼定さんのオリキャラは、すっごく作り込まれていて大好きなので楽しみです。



◀愛知県／P.N.パラノイア。キャー！　初投稿様でーっす。ドリームキャストのニュースより、福袋の中身が気になっちゃったらしいです(笑)。でもそれでこそ正しい読者様。これを読んでるキミも今すぐ投稿だ！



◀大阪府／P.N.またたび天国。かっちょよく三人組を描いてくれたのでーす♥　チャイナ語がまた一層ステキ。ってゆーかチャイナ語あやつれるってあたりが凄すぎですよう。尊敬してしまうのです。



◀東京都／P.N.はいぱあ&白祇顕宗&潮風つかさ。凄いです。三人合作なのでペンネームも長めデス。いいなぁ合作って……。なんだか、こう爽やかなのねん。友達がいるって……いいな。



◀京都府／P.N.なつきあかり。え－！　関西弁なんて使ってないですよう(多分)。だって私、沖縄生まれだも～ん♥



◀茨城県／P.N.弥弛。すごいカワイイ合格祈願天使さんをいただいちゃいました－♥　露出度高めでイイ感じですよう。



◀埼玉県／P.N.冥府牛ららみい。lain人気高いです。深夜アニメなのに凄いですよね－。私もみてるけど(笑)。



◀長野県／P.N.楠本由貴恵。これまたおひさしぶりなのでーっす。もう、よく覚えてますよう。また投稿してくださるなんてウレシイです。やっぱりふわふわした娘さんは良いですねぇ。うひょうひょ。



◀愛知県／P.N.神崎あるむ。私こういうダークな感じ大好き(オタクだから)。あと芸大の受かり方は私が知りたいですぅ－。



◀東京都／P.N.宮林千寿子。やっぱり新撰組は美形でしょう(笑)。羽織袴っつーのがまた泣かせるのね。わかるわ－♥



◀神奈川県／P.N.宮内雅宗。パソコン版&サターン版のシルクなのです。構図もバッチリでかっこよすぎですよ。



◀大阪府／P.N.ガるふぉーど。私このゲームわかんないので、出現方法を知っている方はハガキ送ってください(笑)。



◀福島県／P.N.少女の頃。こちらこそありがとうございますなのです。印象的な絵柄がすごく大好きでしたよ♥

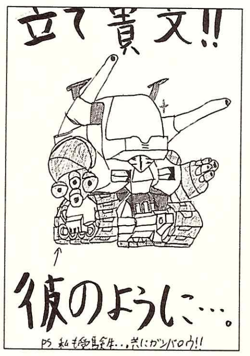


◀島根県／P.N.It'sマカ太郎。たしかに似てるかもです。でも『X-I』は貴文の脳にはムツカシすぎでした……。

〈おたより募集〉本コーナーでは以下の3つの方法で、投稿をお待ちしています。
1.アンケートハガキ：読者コーナーへの掲載を「希望する」をチェック。2.Eメール：jun@mediaworks.co.jp
3.官製ハガキ：〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1の8 東京YWCA会館5F 電撃王編集部「叫ぶ!!読者の会DX」まで



◀大阪府／P.N.落葉雅。すごく爽やかフレッシュさんの登場でーす（謎）。武器持ってるのが良いね（やっぱオタクだから）。



◀秋田県／P.N.デオン国王。なんだか彼がよくわからないけれど、私も立ち上がってみたいと思います！



◀青森県／P.N.青蜂使い。なんか、なんだかすっごく奥が深そうなイラストです。秘かに天使と悪魔だしねっ。



◀福島県／P.N.睡蓮。眉毛の太い娘さんは貴文のツボです。そんな清純派を目指し。私も日々修行中の身なのです。



◀東京都／P.N.水上真透。おハガキ送ってくださるだけでもウレシイのに、HPに書き込みまでっ♥ ありがとうなのですー。



◀愛知県／P.N.皆村拓。秋なのですね、もう。なんか秋なイラストですよう。どことなく物悲しいし……。



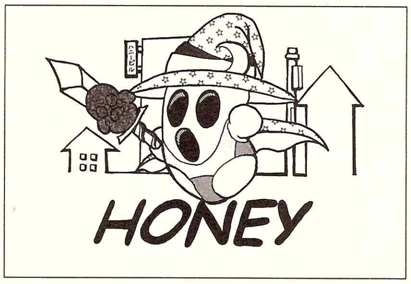
◀滋賀県／P.N.光弐。光弐さんのイラストはいつも凝っていて凄く素敵でした。とっても嬉しいです。



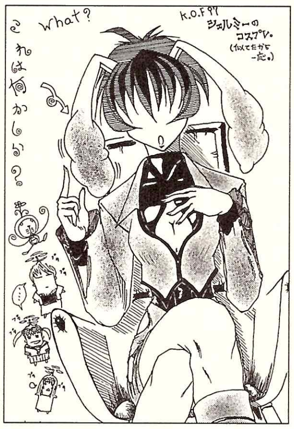
◀埼玉県／P.N.木村裕樹。すっごい強そうな京サマです。私なんかが描くと弱々しい感じになってしまうので要注意ですね。



◀京都府／P.N.明ら。とってもステキなのですー。切ないカンジの青春まっさかりですな。うらやましーい。



◀東京都／P.N.にぽぽ。初めて描いたということですが、まとまっていて、かわいいキャラじゃないですか。後ろのハニービルも、ハニワの格好もすべて気になりますし、もう最高なのです。



◀愛知県／P.N.響。えっと、それはおそらく……耳だったと思います（笑）。なんで耳があるのかは、聞かないお約束じゃないですかダンナ（ポン引き風に）。



◀千葉県／P.N.よろれり。わーいまだ貴文なのですよう（最後だけどねっ）。これまた細部の描きこみが素晴らしいのです。泣けます。



◀東京都／P.N.ゆーき（偽名）。大変です！ 風紀上ドキドキで、ごきげんなお散歩なのですっ。飼い主さんのスマイルが美しすぎ。



◀長崎県／P.N.犬町内会より。しだての耳にやられてしまった方が増えておりますね（笑）。きっと思惑通りなのですよ。……ふわふわですしね、アレ。

ホームページ稼動中です（www.people.or.jp/~sakebu-dx/）。ぜひ、見に来てくださいね。

貴文より読者さまへ

もう貴文なんかにずーっと付き合ってくださった皆様、本当にありがとうございました。とってもアホアホな奴でしたが、読者様からの励ましのお手紙や、お受験シーズンには勉強のコツや参考書までいただいてしまい、すごく励まされました。ありがとですー♥

さてさて、もうめっきり爽やかを目指した文章の貴文ですが、編集部の事は猫をかぶっていてはかけないっス（笑）……あれは私がやっと編集部の人々にビクビクしなくなってきた頃でしたね。今思えば恐ろしい事に、その頃奴に出会ってしまったのです！ それが……ホモ同人の宮前ゆずるですっ。キャー怖い。本性を知ってからは、お互いの首の締め合いの繰り返しなのです。でも、誕生日プレゼントもくれたりする良い人なのですよう（ちゃんとフォロー）。しかし、電撃ヨゴレガールズの一号は私じゃなくて彼女だと思います。あ、Jさんにもかなり苦しめられました。周囲の人々の証言からも、彼がかなりイタイ人だという事がわかっています。さすがエロゲーマニアですね。それとライターKさんにも随分いぢめられたです（笑）。なんだか勉強してない加減から、進学先までお見通しなんですぅ。さすがは貴文のお父さんですね（笑）。でも赤毛の事は書かない約束じゃぁないですかー！ ……本当の事だけどね。それとしだて＆かなで。しだてはホモ嫌いで、かなではホモ好き。まあ、しだてが染まってしまうのも時間の問題です。注目ですな。ところで、貴文は戻ってくる予定（笑）なので、忘れないでくださいね～♥ ってゆーか、貴文が受けた大学全部落っこちても、温かい目で迎えてください……。……やっぱダメ？



SUPER

ウラワザ EXα

無印良品

ゲームのエンタテイメント性についての一考察……と難しめな言葉を書いただけで「ちんちん」とか「おしっこ」とかが懐かしくなってしまうオレ。あぁ31歳（バカ）。



イラスト／しろー大野

今回は少しコラムっぽいっちゅーかなんちゅーか……

おいっス。「弱虫が泣く負け犬が吠える働け働け馬車馬のようにピシピシピシ」By『ドキドキポヤッチオ』。いいね。ステキだね。泣けてくるね。まさに「戦って死ね」。で、『スプリガン』見たっスよ。オレ的には……コミックは超えてないってのが正直なとこ。まあ、作品としては『もののけ姫』（アレは酷かった……『ナウシカ』よりも終わってないじゃん）よりは好きかな。今この場で映画館に駆け込め！　とアニメ好きな電撃王読者様に熱く語れないのが非常に残念。超アクション映画でもなし、シナリオ重視映画でもない。中途半端。ちと厳しいかもしれないが……期待してたからなぁ……マジで。あ、期待してたと言えば悲しかったのが今号のレビューでも書いた『ブラックマトリクス』。シナリオはいい。認める。ちゅーか、こういう斬新な（まあ、実はコミック界なんかではそれほど斬新ではないけど）世界観をちゃんと形にした意気込みは良し。土屋杏子さんのイラストも良し。好みだ。だが、だが、だが！　システムが……、とにかくシステムが……。いや、クソゲーって程じゃぁないんだよねぇ。ソレがまた泣ける。長時間プレイしていると段々イヤになってくるあの感触。ソレもコレもこれ以上発売日を延期するとSSの寿命に間に合わない的なムニャムニャなゴニョゴニョのせいなのか。ちくしょー。これでドリキャスがトホホだったら許さないからな！　セガの社長とはもう口きかん（というか元々話したことないってば）。しかし相変わらずオレ様の文章にはつながりがないね。何の話しようと……そうそう、鎌倉の大仏の前にあるお土産屋さんに武器を買いに行って来ました。ウワサでは聞いてたんだけど、編集の宮田さんが同人誌で情報を入手してきて急きょ買いだしの旅に出ることに。江ノ島西浜海岸でカニと戯れたり、鶴ケ岡八幡宮でおみくじ引いたりしながらたどり着いたソコはまさにパラダイス。『ウィザードリィ』でムダキャラからお金だけ貰ったレベル１のキャラが初めてボルタック商店に足を踏み入れた感じってトコ。もう何していいんだか判らないうちに聖剣エクスカリバーとハンドアックス、ラージシールド、グラディウス（短剣）、コルトリボルバーライフルなんて買い込んじゃいました。まあ、当然模造刀だし玉も出ないしで、まともな大人には散々なアイテムですが、オレの心は愛で一杯。コスプレもしないのに眺めて楽しむ毎日。気分はRPG。いつかきっと冒険の旅に出るんだ。

でと、今回の本題（やっとかい）。ゲームとコミックのエンターテイメント性について。いや、中古関係のネタで古本と中古ソフトの違いについて考えてたら、ふと思ったのですよ。コミックとゲームって楽しみ方が違うなぁって。あのですね、コミックはですね、どこまで行っても個人で楽しむモノだと思うんですよ。これは小説も映画も一緒。同じ趣味を持つ仲間が集まって、お互いの意見交換や評論はあっても、それ以上展開しないんだよなぁ。ソレに比べてゲームは……同じ趣味を持つ友だちと楽しめることのなんと多いことか。意見交換、評論はもちろん、情報交換、対戦、同時プレイ。文化系でもムリなくできる体育会系集団競技っていうか。なんていうんだろう……コミニュケーションの質が違うっていうか。まあ、そのへんの違いに異論のある人も「他人とゲームの話をする」のは妙に楽しいっていうのは実感したことがあるんじゃないだろうか？　そのへんは多分にゲームの不完全さも関係していると思う。想像できる余裕がありすぎっちゅーか。あと制作の質も全然違うし。マンガや映画はひとりの表現者の「思い」がギッシリ詰まっていて当然。というかイニシアチブをとる人間がひとりいないと先に進まない。でもゲームはグラフィックが先だったりシステムが先だったり、沢山の人の「思い」が最初っからグチャグチャ。そうじゃない、つまり映画的な手法で作られるゲームも確かにあるけど、ほとんどは違うワケで……。そのへんの「思い」の多様化も関係しているんだろうか。究極のゲームはマルチシナリオマルチエンディング。奥が深くてプレイヤー毎に世界が構築されていくモノと言われている。まあ、第２の人生とも言えるシミュレーターだよね。そのうち文化として認められて、様々な理論でバックアップされていくことと思う。それはステキなことだ。実際、オレもそう思ってたんだけど、進化の王道から外れて、適当にマルチシナリオで、それなりなエンディングのゲームもずっと出るんじゃないか？　なんて思ったりして（笑）。なんかそれはそれでいつまでも需要がありそうなんですけど。……こんなこと言ってるとダンダン若い人に付いてけなくなっちゃうのかなぁ？

byびいず羽岡

▶ かわち山田責任編集：1998年8月中旬～9月上旬のウラワザてんこ盛り ◀

今回から読者からの情報中心ではなく、私の足と愛と人間関係など諸々を使い、ウラワザを集めることになりました。そのため総評がなくなり、技が増えました。どうよ？

N64

イギーくんのぶら²ぽよん

■アクレイムジャパン■5,800円［税別］■ACT

●8人の隠しキャラ

：難易度を「ふつう」以上に設定して、チャンピオンシップモードで1～8の各ワールドをすべて1位でクリアする。すると、クリアしたワールドごとにスノー、セシル、スカル、キング、アイボール、エンチ、サスケ、タバスニの隠しキャラが出現する。

●隠しワールド

：難易度を「むずかしい」に設定して、チャンピオンシップモードですべてのワールドを総合1位でクリアする。すると、「イギーズチャレンジ」という隠しワールドが登場する。

●隠しキャラその②

：難易度を「むずかしい」に設定して、チャンピオンシップモードですべてのワールド（上の隠しワールドのイギーズチャレンジも含め）を1位でクリアする。そうすると、リジーという隠しキャラがキャラ選択画面に登場し、以後使えるようになる。

●チートコード

：タイトル画面でⓩ＋Ⓡを同時に押すと、パスワード入力画面になるので、以下のパスワードを入力するとさまざまな効果が得られる。◆ROLFHARRIS…ステージがワイアーフレームになる◆TOOMUCHPIE…キャラが大きくなりジャンプ力がアップ◆MICROBALLS…キャラが小さくなる◆2ROKTOO…ステージが夜になる◆ICEPRINCESS…床が全部つるつるの床になる◆GOOEYGOOGOO…床が全部ぬめぬめの床になる◆NONSTOP…キャラが転がりやすくなる◆OHMY…ジャンプするとキャラが光る◆GOBABY…ターボが無限に使える

ポケモンスタジアム

■任天堂■6,800円［税別］■ETC

●なみのりピカチュウをゲット

：マスターボールの出場権を得るために、レンタルポケモンを1匹も使用せず、ほかの3カップをクリアする。マスターカップでエントリーポケモン6匹の中にピカチュウを入れ、決勝戦（決勝以外は使わなくてもいい）でピカチュウを戦わせて優勝する。

●ドードーのゲームボーイ

：すべてのカップで優勝すると、ドードーのゲームボーイというアイテムがもらえる。その後、『ポケスタ』でGB版『ポケモン』をプレイすると、ドードーのフレームになっている。

RAKUGAKIDS

■コナミ■6,800円［税別］■格闘ACT

●エクストラオプション

：以下の時間、ゲームを起動させておくと、エクストラオプションに新たな項目が出現する。◆10時間▶Stun Rate…気絶値を変更。◆15時間▶Magic Limit…マジックのストックを変更。◆20時間▶Combo Limit…通常技のキャンセル制限のオンオフ。◆25時間▶Magic Free…マジックが無制限。◆30時間▶No Damage…攻撃ダメージのオンオフ。

PS

私立ジャスティス学園

■カプコン■6,800円［税別］■格闘ACT

●隠しコスチューム

：ひなた、響子、ティファニー、夏の4人うちで隠しコスチュームを使用したいキャラで、1Pモードをクリアする。クリア後、さきほどクリアしたキャラにカーソルを合わせて、Ⓛ2を押しながら決定。

●勝利ポーズの視点変更

：勝敗が確定したら、勝利画面になるまで⊗を押し続ける。すると、方向キーで視点を変更できる。

●キャラの色変更

：キャラクター選択画面で、キャラを決定する時に◎、⊗、△、□、Ⓡ1、Ⓡ2、Ⓛ1、Ⓛ2のどれで決定するかによって、キャラの色が変わる。

●響子先生のマッサージ

：アナログコントローラを接続した状態で、「熱血青春日記」内の保健室に行く。すると、響子先生がマッサージをしてくれる。同様に、五輪祭のメニュー画面でⓈを押しても同じことができる。

実況パワフルプロ野球'98開幕版

■コナミ■5,800円［税別］■SPG

●隠しパスワード

：データ処理のパスワード入力画面で、以下のパスワードを入力すると隠し選手と球場が出現する。◆あんだせいぞうきはりもと…張本◆てつじんきぬがさ…衣笠◆だいそつさいたほんるいだやまもと…山本（浩）◆さんぜんしあいしゆつじようのむら…野村（克）◆せかいのほんるいだおう…王◆めいくどらまみすたあながしま…長嶋

●ポイント増加

：サクセスモードで投手を作成する時、中学時代のクラブを卓球部にすると、球種ポイントが通常より2多くなる。さらに、ポイントを振り分けずオールキャンセルを選ぶと、画面には表示されないが11ポイントに増えている。ただし、1つの球種に8ポイント以上振り分けると0に戻るので注意。

●2Pでボールをコントロール

：2P側にデュアルショックを接続した後に、アナログスイッチをONにする。そして、打撃練習かホームラン競争をプレイすると、アナログスティックでボールをコントロールすることができる。

影牢～刻命館　真章～

■テクモ■5,800円［税別］■ACT

●お得な名前

：名前入力画面で主人公の名前を「アスタルテ」と入力すると、所持金が2,800Arkの状態でゲームを始められる。

SS

ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～

■メサイヤ■6,300円［税別］■SLG

●おまけファイル

：このソフトをパソコンで読み込み、「omake.lzh」のファイルを解凍（LHA形式の圧縮ファイルを解凍できるソフトが必要）すると開発者のコメントが見れる。また、「grafic.lzh」を解凍すればおまけCGを見ることができる。

●その他イロイロ

：◆声優さんのコメント…クリアデータがある状態でオプションに入ると、「声優さんより」という項目が追加されている。◆4分割画面…電源を入れた直後のメサイヤのロゴが表示されている画面で、Ⓛを押し続けていると、オープニング画面が4分割になる。◆『ラングV』のゲームを通常のCDで6曲めを再生すると、ゲームで使われたBGMのアレンジバージョンを聴くことができる。

レディアント　シルバーガン

■トレジャー／ESP■5,800円［税別］■STG

●オプションプラス

：以下の条件を満たすとオプションに新たな項目が追加される。◆ステージセレクト…1度ゲームをクリア◆ゲームスピード変更…プレイ時間3時間以上◆ヒットマーク（コリジョン）表示…プレイ時間12時間以上◆プレイヤースピード変更…プレイ時間48時間以上◆クレジット増加…ソフト立ち上げ時間1時間ごとに1増加（リアルタイムモードでは不可）。

街

■チュンソフト■5,800円［税別］■AVG

●隠しシナリオ

：まず、主人公8人のシナリオをすべて読み終える。そして、キャラ選択画面で高峰隆士にカーソルを合わせ、数秒待ってから✚左を入力する。

読者さまとの熱い交流

「最近ゲームが楽しくありません。どうすればいいでしょう」長野県　ホン瓦マサトメさん：

どうしょうもないです。ちゅーか、楽しくなくなったら他に楽しいことを探しましょう。オレって冷たい？

でもなぁ……コレばっかりは……人に何か言われたからって以前の熱いゲーム魂が復活するワケじゃないからなぁ。なのでサーフィンでもテニスでもスキーでも車でもナンパでもマンガでもアニメでも。その時楽しいと思うことをやりましょう。ソレが身体のためにも心のためにもベストだと思われます。ブラジャ！



▲神奈川県　まるきゆうさん：『逆襲のジャア』はさらにスゴイんですよぉ。

マイナーチェンジしたけど、どうですかのふたりの近況

えっと……今月は武器でお金使い果たしたので他に大きな買い物ができませんでした。というか、いい加減貯金しろって感じ。まあ、いいか。社会に何人かはこういうヤツがいても。オレが許す。ありがとう。この原稿が本に載る頃にはGBの『ドラクエ』にハマッテルことでしょう。多分。『エンドセクター』も楽しいなぁ。



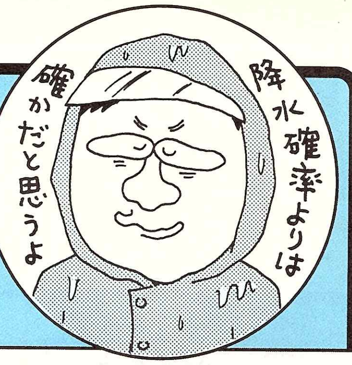
前号の訂正です。山田くんはヤングじゃないそうです。27歳だそうです。やーいジジイ（オレ31歳）。しかも今は『メタルギアソリッド』の1回目が終わって2回目をプレイしようかどうかで悩んでるそうです。いい大人の悩みがそんなモノなのは日本が平和なせいなので しょう。まあ、オレも似たようなモンだしね。ギャフン。



ハガキが欲しいです。批判、ウラワザ、コラムで取り上げて欲しいソフト名、お便り、イラストその他なんでも！　採用にはテレカをプレゼント！
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5Ｆ　㈱メディアワークス　電撃王ウラワザ係
そしてパソ通なら、NIFTY-Serve ID：VEB00604、インターネットメールなら　beads.haoka@mediaworks.co.jp　まで。

ゲームクリエイター・岩崎啓真

ゲーム制作 テクニカルテキスト



このエッセイの中身は雑誌の都合上、1か月前の予想ですが、それなりの予想なのでちょっとは確信があったりします。

セガへのSCEの次の一手は？

前回、「次世代戦争」と呼ばれる「PS・SS・FX・3DO」の4つのハードが戦争をしてから、はや4年。

PSが覇者となって、実質的に勝敗が決まったといわれるようになって2年が経ったわけだが、ここで再びハード戦争が発生するのはほとんど確実な情勢になってきた。

というのも、まずコンピュータの世界には「ムーアの法則」と呼ばれる、だいたい1年半ほどで同じ性能なら値段が半分、値段が同じなら性能が倍になる……と、そういう法則が20年前からずっといわれている。

言い換えるなら、現世代マシンの性能と同一価格でいいなら（ケースなどを無視すれば）、性能は8倍程度のモノまで発売することが許される……と、このような予想がなりたつわけだ。

さて、この法則をもとに、DCのスペックを見てみると、メモリが16メガでPS・SSの8倍、3Dの描画性能が10倍近くと、実にこの法則に良く当てはまる。

当然ながら、これによって得られる性能差は現世代マシンと比較すれば絶大で、実際に動くところを見れば絶対にわかるものであるのは間違いない（このムーアの法則から予測するに、値段もそれほど大きく違わないことになるのも重要なポイントだろう）。

だからといって、今の覇者であるPSがすぐ動かなければ厳しいかというと、そうではない。

というのも、前回の戦争（とあえて表現する）は、SFCの次代の覇者を決定する戦争だったわけなのだが、まずグラフィックの主流が「2D（スプライト＋BG）」から「3D（ポリゴン）」に移行するという、決定的な変化があった。

さらにここで重要なのは、SFC以前にも当然「CDゲームマシン」は存在したが、本当にメジャーになったのは、SS・PSからだから、一般の人にとって「ゲームのメディアがCDになり、普通にしゃべるようになった」のは、SS・PSから。

つまり、一般的な意味合いで中心メディアが「ROM」から「CD」になったもの戦争以降なわけだ。前回の変化を極めてドラスティックな物とすれば、今回の変化は、基本的にはあくまで画質・音声などの向上なのであって、SFCからPS・SSのようなポリゴンマシンへ移行した時と比較すると、大きな差ではない事は容易に想像がつく。

と書くと「通信があるではないか」という意見が出てくるだろうが、これはまず外見からは「ゲームマシンに電話線が繋がるだけ」だし、少なくとも現在の所はブラウザが添付されるといったこともアナウンスされていない。さらに通信ゲームというのは、やって初めて面白さが分かるタイプのゲームだ。

要は「通信」は圧倒的なアドバンテージとはいい難い。

しかも、現在のセガのソフト資産を考えたとき、即時ミリオンになるようなソフトの資産、特に日本で圧倒的に売れるRPG（『FFⅦ』で340万本）、AVG（『バイオハザード』を考えれば、100万本売れる時代なのだ）、RCG（『GT』は200万本以上）はちょっと見当たらず、対するPS陣営の年末〜年始のラインアップを眺めた時、『FFⅧ』という決定的なアイテムを筆頭に多数用意されている。

これらの要素を考えたとき、CMに登場して体を張っている湯川専務には悪いが、DCが初期段階から爆発的に売れることは予想しずらい、が結論となる。

逆にいうなら、PSは年末の売り上げを活かしつつ次を考えればいい、ということが見えてくるわけだ。さらに、さきほどの「ムーアの法則」を考えれば、できるだけ発売時期はずらした方が性能差がつきやすくなる（同一性能なら値段が安くなる）ので、ギリギリまで粘るのが正解となる。

といっても、それで発売日を後ろにずらしすぎては、相手が大ヒットを出して、市場を制する危険性があるし、なにより現行機との性能差が大雑把に10倍もあるのだから、ソフトメーカーのDCへの移行も恐いところだ。

このあたりは微妙な所で、実際にハードが発売されないと売り上げはわからないし、どこのメーカーからとんでもないソフトが出てきて、とんでもないブームを巻き起こすか想像もつかない。まさに予想でしかないわけだ。

つまり、ソフトメーカーが離れない程度に近く、少しでも性能差がつけられ、なおかつセガが地歩を固めるには少し時間が足りない（大ヒットの出る率も十分に低い）あたりでソフトのラインアップをしっかり揃えて発売するのが、PS陣営にとってベストの戦略と見ることができる。

では、現実にどのあたりが「PS2」の発売に見合うあたりなのだろうか？

僕は答えはズバリ来年の年末と見る。発売時期が1年遅れれば、性能的には20〜30%向上したもの（現在のハイエンドからそれよりちょっといいパソコン程度の性能はあるということ）を投入できるし、DCがPS・SSと似た売れ方をすると仮定すると、DCのその時の市場のサイズは100〜150万台以下ぐらいで決定的な差とはいえない程度。

簡単にいえば挽回できて、なおかつハードの違いがわかる程度の期間を約1年と見ているわけだ。

さて、ではいつ発表されるのかというと、これは僕の予想ではもっと近い。

まず十分なラインアップを揃えるのには1年欲しい。なおかつ、一般にDCが大々的に宣伝されて、画質と音声のバージョンアップという点で、次のハードはN64とPS以上に性能差がはっきりとしているということがわかるところ。

逆にいうなら、発表してDCの出鼻をくじくには、ゲームショウ以上にいいところはないと思う。

つまり、PS2はゲームショウ発表、来年12月3日発売（PSの発売日と同じ）が僕の予想なのだ。

ゲームショウの1か月以上前にこのエッセイを書いているわけだが、この予想が当たったりすると、ちっとは自慢できるかな。なんて思ったりして。



イラスト／中野豪

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

メディアワークス
電撃王 編集部
「プレゼント⑪」係行

住所	都道 府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	(　　)

※プレゼントの応募方法は、135ページを見てください。
※プレゼントの応募方法は、135ページを見てください。

●今月号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

※読者コーナーへの掲載を　□希望する(PN.　　　　　)　□希望しない

・135ページからのアンケートに答えてください。
・黒色の筆記用具で**濃く**書いてください。

1	2	3	4	年(西暦)	月	日	5	6
	0		19				0	0

7	8	9	10	11	12	13
0	0	0	0			

14	15 1位	2位	3位	16 1位	2位	3位
0						

17 ⑤①	⑤②	⑤③	⑤④	⑤⑤	⑤⑥	⑤⑦	⑤⑧	⑤⑨	⑥⓪	⑥①	⑥②
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

⑥③		18
○	その他	

19

順番	好きなゲーム名	表IIの機種番号
1		
2		
3		
4		
5		

20

順番	ほしいゲーム名	表IIの機種番号
1		
2		
3		
4		
5		

21

ゲーム雑誌（2つ以内）

22	23
0	0

ここにはなにも書かないでください

標準字体

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

今後発売されるゲームが一目瞭然！

新作王

SHINSAKU-OH

11 NOVEMBER

NEW・LINE・UP



SATURN テロリストの手から少女たちを救え!

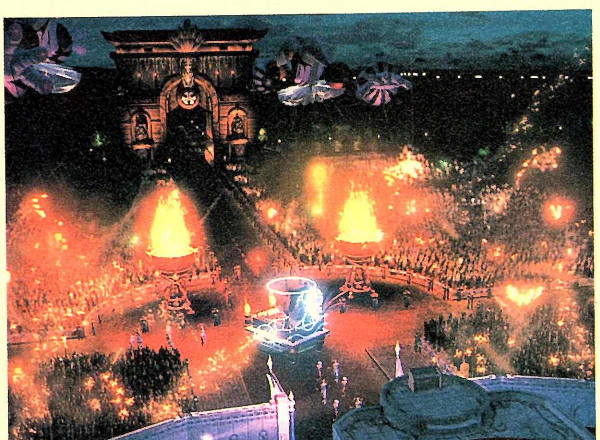
PS版で大旋風を巻き起こした『NOëL』の、最新作『NOëL3』がサターンで登場する。本作には新たにAVG要素が加わった完全オリジナル作品で、テロリストに捕えられた少女たちを救い出すのが目的となっている。



(P160→)

PS TGS出展で期待が高まる、スクウェアの会心作!!

『武蔵伝』に付いていた体験版をプレイして、すっかりハマってしまった人も多いだろう。名作といわれた前作を凌ぐ美しい画面や、8等身になったキャラクターなどで、何かと話題の『FFⅧ』。『FF』と言えば、忘れてはならないのが名脇役「チョコボ」の存在。オリジナルゲームが発売されるなど、すっかりおなじみのキャラとなった「チョコボ」だが、もちろん本作にも登場するぞ。



▲1987年12月にシリーズ1作目が発売されてから、10年という長い歴史を刻んできた『FF』シリーズ。その進化はとどまることを知らない…。

(P152→)

NEW! "NEW"マークについて

電撃王では本誌初登場のソフトを"NEW"マークで表記しています。最新作のチェックに役立ててください。

パソコン

『シュヴァルツシルト』『ウルティマオンライン』『大戦略』など、秋から冬にかけて、人気シリーズの最新作が続々登場。なかでも、一部日本語対応となった『ウルティマオンライン』は期待大だ！

W98&95 シュヴァルツシルトW(ウイング)

CREATOR DATA 公表せず

銀河の覇者を目指して戦う戦略級SLG

シュヴァルツシルト銀河の一地方、ローゼンボルグ星域を舞台に、群雄割拠の戦国時代を描いていく、SF・SLGシリーズ最新作だ。星域を支配する帝国の領土内に、突如として謎の異生物「クラーリン」が出現。時を同じくして、帝国内部での権力闘争や、帝国に反旗を翻そうという陰謀などが発生し、物語は複雑な様相を呈しながら展開していく。

本作の特徴は、経済や外交に関するコマンドをほぼ全面的に廃し、軍事面に特化したつくりになっているところ。その軍事関係のコマンドも、大きく分けて「技術開発」「戦艦製造」「艦隊運営」の３種類だけと、非常にシンプル。そのぶん、戦略に集中できるというわけだ。また、主人公が３人おり、それぞれに違ったストーリー展開が用意されているなど、シナリオ面のボリュームもかなりのものになっている。



▲最初に選べるふたりの主人公でゲームをクリアすることで、残りのひとりのシナリオをプレイできるようになるのだ。

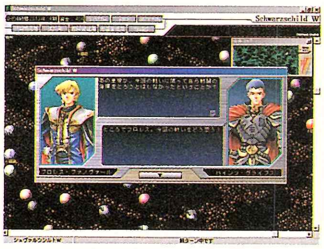


◀ミサイルやレーザーなど、各項目別に技術力をアップ。一定のレベルに達することで、新たな戦艦が建造できるようになる。

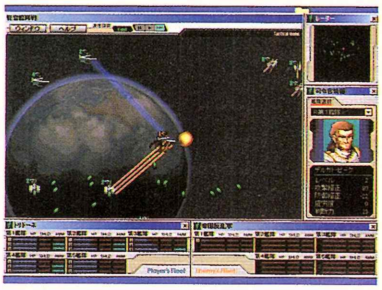
DATA

発売元●NECインターチャネル
発売日●11月27日
価　格●11,800円［税別］

SLG



◀ターンの進行に合わせて、さまざまなイベントが頻繁に発生。



▲戦闘は基本的にリアルタイムかつオートで進行。最大27隻が入り乱れて戦う、迫力のバトルが楽しめる。

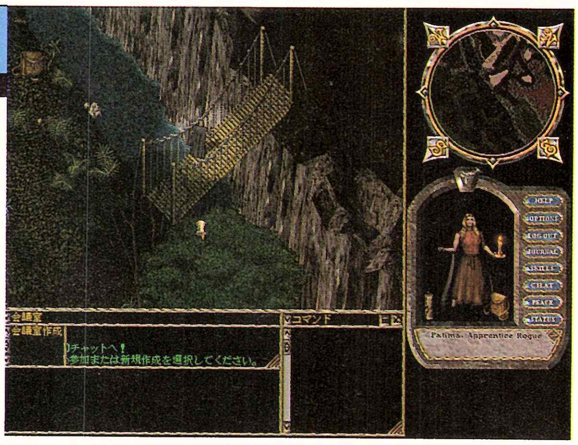
W98&95 ウルティマオンライン ザ・セカンド エイジ

CREATOR DATA 公表せず

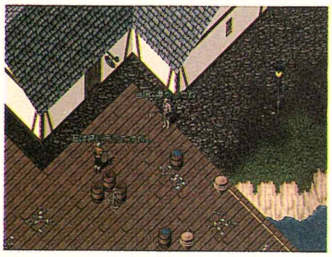
超人気ネットワークRPGのシリーズ最新作!

インターネットやLANを使用するネットワークRPGの中でも、世界的な人気を誇る『ウルティマオンライン』に、待望の続編が登場。物語は、ブリタニア大陸で大規模な地震が発生し、その影響で洞窟が出現するところから始まる。冒険者たちがその洞窟を抜けると、そこには、ブリタニアとはまったく違う、未知の世界が広がっていた……。

プレイヤーはブリタニアの住人となり、新たな土地で生活していくことになる。この続編での最大の特徴は、サーバーが日本国内に設置されること。それに伴い、チャット機能やポップアップヘルプ、チュートリアルなどが日本語に対応することになった。また、インターフェイス部分も変化するなど、システム面も改良されている。



▲第１作で成長させたキャラクターデータの持ち越しが可能なので、前作からのファンも安心。また、第１作を持っている人向けに、お手軽価格（3,800円［税別］）のアップグレード版も発売される。



▲ゲームには、日本語マニュアルが付属。また、30日間の接続無料サービスつきだ。



◀前作で見られた動物以外に、新種の動物たちも数多く登場する。



▲プレイヤー同士で協力して、モンスターたちと戦うこともできる。

DATA

発売元●エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日●10月予定
価　格●9,800円［税別］

RPG

W98&95 リアルタイム版大戦略＋ ～インターネット対戦～

CREATOR DATA 公表せず

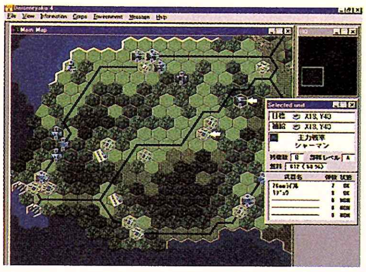
現代戦を扱った人気SLGシリーズの最新作



プレイヤーが陸・海・空の三軍を率いる指揮官となって、戦術を駆使して勝利を目指していく『大戦略』シリーズの最新作だ。作品ごとにターン制とリアルタイム制のどちらかを採用してきた同シリーズだが、今作ではリアルタイム制を採用。同趣向の『大戦略Ⅳ』のシステムをベースにさらなる改良が加えられており、兵器を目標の場所に移動するだけで戦闘、補給、占領などの作戦行動が決定できるなど、よりスピーディな展開が楽しめるようになっている。

また、対CPU戦だけでなく、LANやインターネットを使用しての最大４人までのネット対戦も可能。インターネット対戦用には、システムソフトがロビーサーバを開設する予定だ。

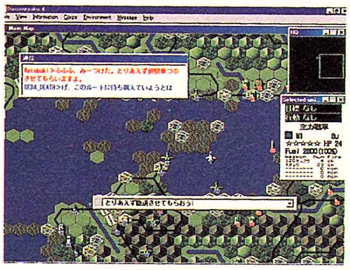
▶部隊を編成するときには与えられた資金とマップの地形を見ながら、適切な兵器を購入していく。



DATA
発売元●システムソフト
発売日●12月３日
価　格●8,800円［税別］
SLG

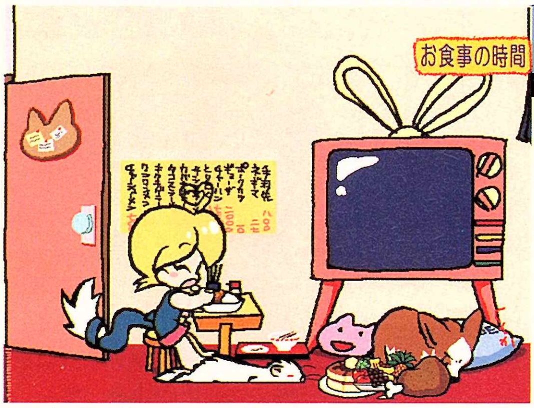


▲ユニットには、ミリタリーファンにはお馴染みの現代兵器が次々と登場する。



▲単に時間が流れているだけでなく、昼夜の概念なども再現されている。

◀チャットを使って、他のプレイヤーとの会話を楽しむこともできる。



▲食べ物や遊び道具、スキンシップを通して、動物たちと仲良くなっていく。

W98&95 あにまる～む　小さな小さな大騒動

CREATOR DATA P.D.GD.SW.企画●PSYCHO　PG●SAMMY　CD.企画●LYNX POINT

かわいいスモールアニマルと仲良しになろう！

コマちゃんは、３年前にお母さんが亡くなってから、お父さんとふたりで生活をしている小学生の女の子。ところがある日、お父さんが仕事の都合で外国へ出張することになり、コマちゃんは愛犬レノと一緒にお留守番をすることになってしまうのだった……。

本作は、動物たちとのコミュニケーションを楽しむ育成ゲームだ。プレイヤーは天国からやってきたお母さんとなり、コマちゃんを助けて、動物たちを世話していくことになる。

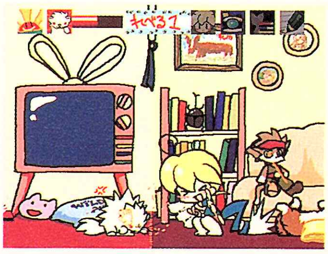
DATA
発売元●コスモスコンピューター
発売日●10月29日
価　格●6,800円［税別］
育成 SLG



▶動物たちやコマちゃんは、画面内をリアルタイムに動き回るのだ。



◀動物たちと仲良くなって記念写真を撮れたら、ステージクリアとなる。



▲トラブルが起きても、コマちゃん自身の成長のために、時には任せてあげることも必要。

W98&95 Small Soldiers:GLOBOTECH DESIGN LAB

CREATOR DATA 公表せず

自分好みのフィギュアを作って戦う異色のACT

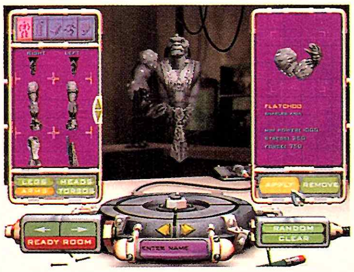
NEW!

この冬公開予定のSFXムービー『Small Soldiers』のパソコンゲームが、日本語化されて登場する。この作品は、映画に登場する「ゴーゴナイツ」と「コマンド・エリート」という２種類のフィギュアを操って戦う、３Ｄアクションゲームだ。

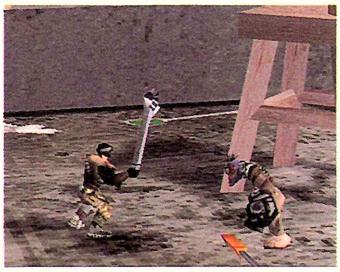
プレイヤーはふたつの陣営のどちらかを選び、頭、両腕、体、両足の各パーツを自由に組み合わせてフィギュアを作成。５体で１チームを編成して、キッチンやベッドルームなどの５つのステージでバトルをしていく。また、２人対戦プレイ機能もついている。



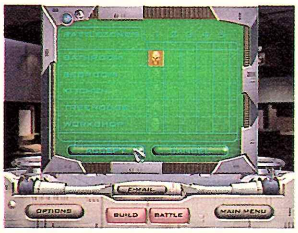
▲人形サイズから見た人間の家を舞台に、ちょっとコミカルな戦いが展開楽しめる。



◀能力の違う各パーツを組み合わせて、オリジナルのフィギュアを作り出す。



◀スパナやサイコロなど、ステージごとにさまざまなアイテムが登場。



◀５ステージ×５レベルの、全25面を用意。

DATA
発売元●ハズブロージャパン
発売日●11月27日
価　格●7,800円［税別］
ACT

W98&95 Disc Station Vol.21〈冬号〉

CREATOR DATA 公表せず

いろんなゲームがお手軽価格で楽しめる

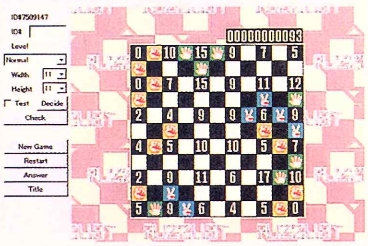
NEW!

書店で気軽に手に入るのが魅力のシリーズ最新作。人気SLGがAVGとなって登場する「GEO CONFLICT ADVENTURE」をはじめ、主人公のイヴァン王子を操って宝石や食べ物を獲得していくACT「RUN！RUN！IVAN！」や、3種類のロジックパズルが楽しめる「パズリスト」、前作に引き続いて登場となる「なぞぷよエディタ」などが収録されている。また、〝冬〟号にちなんで、Vol.17収録の「あっぷるそーす 森のクリスマス」に登場したキャラクター、クリルの可愛いスクリーンセーバーも入っている。

DATA
発売元●コンパイル
発売日●12月6日
価 格●980円［税込］
ETC



▲「GEO CONFLICT～」は、探索するメンバーにより、イベントやシナリオが変化する。



▲かわいいキャラクターが魅力の「RUN！RUN！IVAN！」。

◀プレイするたびに新問題が作成され、何度も楽しめる「パズリスト」。

W98&95 ルナティックドーンⅢ

CREATOR DATA 公表せず

多重世界を渡り歩く冒険者になろう！

NEW!

自由度の高いプレイスタイルが人気のファンタジーRPG『ルナティックドーン』シリーズの最新作だ。ゲーム世界の住人のひとりとなり、さまざまな冒険をこなしながら生活していくという基本部分はそのままに、世界設定にパラレルワールド（平行世界）構造を採用。これは、「リンクゲート」という、無数に存在する平行世界の間を行き来できる不思議なゲートを使うことで、さまざまな世界での冒険を楽しむことができるというものだ。また、今作はネットワークプレイにも対応している。インターネットやLANを使って、プレイヤーごとに作り出されるオリジナル世界を舞台に、一緒に冒険を楽しむことができるというわけだ。


◀平行世界での行動は、自分の故郷である「ホームワールド」にも影響してくる。

DATA
発売元●アートディンク
発売日●'99年春予定
価 格●未定
RPG


◀荷物の宅配から怪物退治まで、冒険の内容は多彩だ。


◀前作『前途への道標』から数百年後の世界が物語の舞台。

W98&95 ダイ・バイ・ザ・ソード 完全日本語版

CREATOR DATA 開発●Interplay

知恵と力で怪物どもをぶちのめせ！

NEW!

剣士エンリックとなり、邪悪な魔導師にさらわれた恋人を取り戻すために戦っていくファンタジー3D・ACT。ストーリーに沿って7つのステージをクリアしていく「クエスト」、4種類ある闘技場でひたすらバトルする「アリーナ」、闘技場での勝ち抜き戦が楽しめる「トーナメント」の3モードがある。


◀リアルな動きによる戦闘だけでなく、数々の謎解きも楽しめる。

DATA イマジニア／10月下旬／9,800円［税別］／ACT

W98&95 センチメンタルグラフティ for Windows

CREATOR DATA 公表せず

12人の少女との恋愛物語が再び始まる

SSでヒットした恋愛SLGがWindowsに登場。転校を繰り返してきた主人公の少年が、高校最後の思い出に日本各地を旅し、かつて知り合った12人の少女と再会しながら本当の恋を見つけていく。フルカラーの高画質CGでプレイが楽しめるほか、イベントのランダム性を排除するなどの改良もされている。



◀ゲーム中のお気に入りシーンを壁紙にすることもできる。

DATA NECインターチャネル／10月30日予定／7,800円［税別］／恋愛SLG

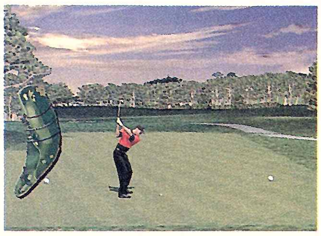
W98&95 TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

CREATOR DATA 公表せず

タイガー・ウッズ独特の動きをリアルに再現

NEW!

天才プロゴルファー、タイガー・ウッズを主役にした、PGA TOUR公認の本格ゴルフゲーム。プレイヤーはタイガーとなり、全英オープン優勝のマーク・オメーラや、トム・カイトなど8人の強豪プロ選手を相手にスコアを競い合う。ガッツポーズなど状況に応じたタイガー独特のアクションも楽しめる。


◀ペブルビーチなど3つの有名なコースを忠実に再現している。

DATA エレクトロニック・アーツ・スクウェア／10月下旬／9,800円［税別］／SPT

W98&95 ボールディランド

CREATOR DATA 開発●Creative Edge

コミカルな雰囲気のリアルタイムSLG

NEW!

マップ上をうろつき回るボールディたちを操って、敵勢力を倒して土地を占領するリアルタイムSLGだ。ゲームはマップクリア方式を採用。ワーカー、ビルダー、ソルジャー、サイエンティストの4つの職業の割合が、そのまま戦力・戦術に直結するなど、ちょっと変わったゲームシステムが特徴だ。


◀合計67個の、さまざまな形のマップでプレイが楽しめる。

DATA バンプレスト／11月19日／各8,800円［税別］／SLG

SPECIAL PICK UP!!

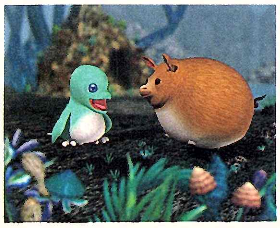
ちょっと注目のソフトや、デスクトップを彩るアクセサリーソフトの新作などをまとめて紹介！

W98&95 ついにフィンフィンの家族が登場！
TEO－もうひとつの地球－ 追加ポイントⅢ
フィンフィンファミリー いこいの巣

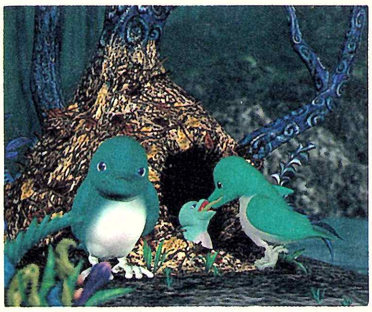
手塚眞氏プロデュースのインタラクティブソフト『TEO－もうひとつの地球－』（基本ポイント）に追加する、オプションソフトの第3弾『いこいの巣』が発売される。今回追加ポイントとなるのは、フィンフィンの家族の住む場所だ。フィンフィンのお嫁さんが初めて姿を見せ、フィンフィンとの仲むつまじい様子や、子どもの誕生も見られる。プレイヤーは赤ちゃんフィンフィンにもコンタクトでき、時には危険な動植物から守ってあげることも必要。奇想天外な動物たちも、新たに登場するのだ。



▲奇妙な動物に赤ちゃんフィンフィンが狙われるなど、スリリングなシーンも。



▲赤ちゃんフィンフィンが誕生してから巣立つまでの成長過程も観察できる。

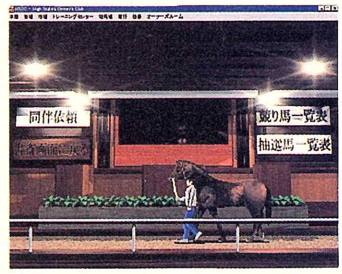


▲アミルの森、ツブの林、ひみつの入り江につづいてまたひとつ『TEO』ワールドが広がった。

DATA 富士通／発売中（10月2日）／5,800円［税別］／ETC

W98&95 インターネット専用の競走馬オーナーSLG
High Stakes Owner's Club

ネットワーク上で競走馬のオーナーとなり、仮想の競馬界で愛馬の重賞制覇を目指すSLGが登場。愛馬の調教方法や出走レース、預ける厩舎や騎乗する騎手などの権限がプレイヤーに与えられ、まさに競走馬オーナーの気分が満喫できる。なお、ゲームに参加するには、インターネットプロバイダの「ぷらら」に入会する必要がある。ちなみに、月会費の1,250円はゲーム内の通貨1,250万Winに換金され、プレイヤーの所持金となるのだ。また、GⅠを5つ制覇すると殿堂入りとなり、現金10万円のプレゼントがもらえるなどの特典も用意されている。



◀競走馬は最大13頭まで保持することが可能。強く育ててGⅠ制覇を目指す。



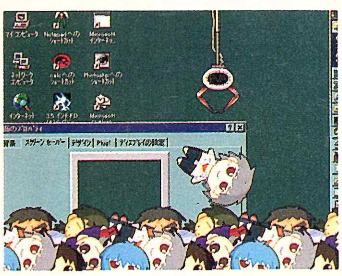
◀調教師や厩務員のアドバイスを元に、愛馬の調教方法を決定したり、レース前に、騎手に作戦を指示できるのもオーナーならではの特権だ。

DATA シャングリ・ラ／秋予定／価格未定／SLG／ソフト購入費用とは別に、プレイするには毎月1,250円の会費を支払う必要がある。

今月の デスクトップアクセサリー

強烈なキャラクターでお茶の間の話題を独占した「せがた三四郎」が、ついにパソコンソフトとなって登場！　ファンならずとも要注目だ。

新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVOL.3



▲クレーンゲームを模したスクリーンセーバー。エヴァキャラの人形がなんともかわいいのだ。

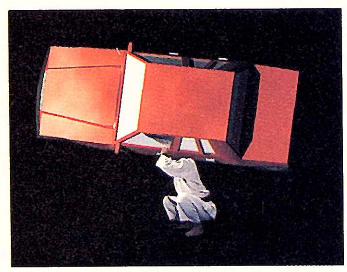
今なお根強い人気を誇るSFアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』をフィーチャーした、スクリーンセーバー集シリーズの第3弾。今回も、かわいいちびキャラが画面内を所狭しと動き回るものや、ポスターなどで使用されたイラストを使用したものなど、合計30点のスクリーンセーバーを収録している。

DATA Win98&95／ガイナックス／発売中（9月18日）／5,800円［税別］／ETC

せがた三四郎 超人伝説

セガのCMでおなじみの「せがた三四郎」を題材にした、データベース＆アクセサリーソフトだ。三四郎の人生をつづった「三四郎半生記」、これまでオンエアされたCMをMPEG方式で収録した「偉大なる生涯」、そしてスクリーンセーバーや時計、タイマーなどのアクセサリー類も収録。

DATA Win98&95&Mac／セガ／10月29日／5,800円［税別］／ETC



▲自動車をかついでうさぎ跳びをする三四郎が動きまわる、豪快な(笑)スクリーンセーバー。

中村博文 総天然色電視画廊 真・百年図書館【大改訂増補版】

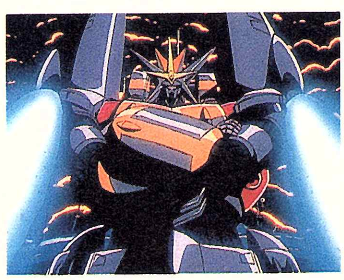
ゲームやコミック、イラストなど多方面で活躍中の作家・中村博文氏の作品集『百年図書館』が、装いも新たに登場する。前回は収録されなかった63点ものイラストデータを追加（1,024×768の解像度にも対応）。また、新たなスクリーンセーバーや、中村氏へのインタビューなども入っている。



▲収録されているイラストは、もちろんすべてフルカラーデータとなっている。

DATA Win98&95&Mac／ケイエスエス／発売中（8月21日）／7,800円［税別］／ETC

トップをねらえ！ コレクターズディスクVOL.2



▲こういった画像データ以外に、壁紙やスクリーンセーバーなどのおまけも充実している。

ガイナックスのOVA『トップをねらえ！』の画像をふんだんに使用した、ファン必携のアイテム第2弾だ。今回は、OVAの第3話と第4話から、200点もの厳選された画像を収録。また、当時、アニメ雑誌などに掲載された美樹本晴彦氏らによる貴重なイラスト、作中の名セリフなども楽しめる。

DATA Win98&95&Mac／ガイナックス／発売中（8月28日）／6,800円［税別］／ETC

プレイステーション

『R4』『FFⅧ』と、今回もシリーズ作品の続報をお届けしよう。さらに、トピックスも豪華3本立て。年末に向け、早くも期待のソフトがリリースを控えています。

PS R4 –RIDGE RACER TYPE4–

CREATOR DATA 公表せず

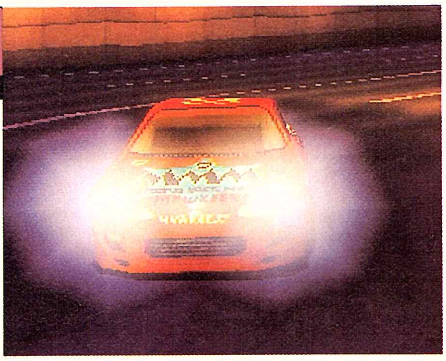
『R4』ならではの「グランプリモード」を紹介!

今回は『R4』オリジナルの「グランプリモード」の詳細をお伝えしよう。このモードでは、プレイヤーがひとりのレーサーとしてレーシングチームに所属し、各地で行われるレースを戦い抜いていく。そして最終的に、総合優勝することが目的だ。

DATA
発売元●ナムコ
発売日●12月予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
RCG



▲開催される大会の正式名称は、「REAL RACING ROOTS'99」。



▲グランプリモードでは、自分のマシンに300種類以上の変化が用意されている。チューニングも楽しみのひとつだ。

～グランプリモードの流れ～

このモードのプレイは、まずチームと契約するところから始まる。チームを決め、搭乗するマシンを選ぼう。有名チームでさらに腕を磨くのも、無名なチームを優勝へと導くのも、プレイヤー しだい。ベストパートナーとなるチームを選択し、総合優勝を目指せ！

1 チームとの契約

プレイヤーが契約できるのは全部で4チーム。チームごとにそれぞれ特色があるので、じっくりと選ぼう。

PAC RACING CLUB
日本人スタッフが中心の新参チーム。今シーズンよりグランプリに参戦することとなった。

RACING TEAM SOLVALOU
グランプリでの優勝回数がもっとも多いエリートチームだ。現時点ですでに優勝候補だ。

RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY
24歳の若き女性がオーナーを務める異色のレースチーム。

DIG RACING TEAM
かつては名門チームのひとつであったが、現在は成績不振に悩んでいる。巻き返しを図れるか。

2 車メーカーの選択

自動車メーカーにより、マシンの挙動が異なる。

AGE SOLO(アージュ ソロ)



流線形を主体としたコンパクトなフォルムが特徴的なフランスの自動車メーカー。

ASSOLUTO(アッソルート)



直線を基調とした、スポーティな雰囲気は、イタリア車らしいデザイン。

LIZARD(リザード)



アメリカの自動車メーカー。ダイナミックで迫力満点の、アメリカンフォルムが魅力だ。

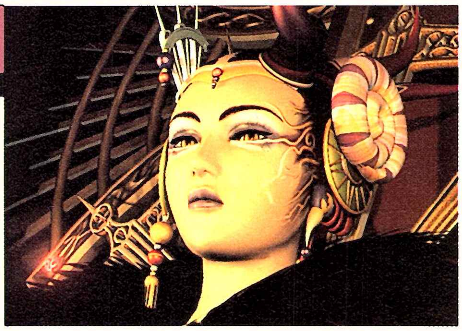
TERRAZI(テラジ)



日本の自動車メーカーも参戦。豊富なスタイルのマシンを取り揃えている。

PS FINAL FANTASY Ⅷ

CREATOR DATA P●坂口博信 D●北瀬佳範 CD●野村哲也



◀これは最新CG「魔女イデア」。彼女が「FFⅧ」にどう関わるのかは謎に包まれている。

ドローした魔法を装備できる「ジャンクションシステム」とは？

魔法やガーディアン・フォース（G.F.）など物質以外のものを装備でき、キャラクターを自由にカスタマイズできるシステム。それが「ジャンクションシステム」だ。

例えば、G.F.をキャラクターにジャンクションさせることで、キャラクターが成長するのと同じように、G.F.自身の攻撃力なども上がっていく。さらにG.F.を成長させていけば、「アビリティ」と呼ばれる特殊技能も覚えさせることができるのだ。こうしたジャンクションシステムによるキャラクター+G.F.+アビリティの組み合わせによって、プレイヤーならではの、オリジナリティあふれるパーティを育てていく楽しみが広がっていくのだ。

DATA
発売元●スクウェア
発売日●冬予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
RPG



▲新たに発表されたガーディアンフォース「イフリート」。炎を操るのだろうか。



▲この新システムの採用で、プレイヤーそれぞれの育て方を楽しむことができるようになった。



◀G.F.をジャンクションすることで、G.F.自身もパワーアップしている。

従来にない自由なカスタマイズが可能 ジャンクションシステム

PS ポポローグ

CREATOR DATA P●(株)シュガー・アンド・ロケッツ 原作●田森庸介 CD●福島敦子

ピエトロ王子の大冒険が再び始まる!

NEW!

前作『ポポロクロイス物語』から2年後、ポポロクロイス王国の王子ピエトロは、冒険の日々を忘れられずに過ごしていた。そんな平和なある日、突然空が暗くなり、雷鳴、地響きとともに王国が浮き上がった。再び王国に危機が！ ピエトロ王子12歳の冒険が再び幕を開けた……。

基本システムは前作を継承しつつ、さまざまな新システムを追加している。例えば、自動的にマップを作りだし常に新鮮なプレイを楽しめる「ランダムフィールド」や、最大18人もの仲間が戦闘を手助けしてくれる「傭兵システム」など。前作より自由に、より楽しく遊べるRPGに進化している。



▲マップ画面上の敵に触れたら戦闘開始だ！ 前作同様、移動と戦闘が切れ目なく展開していくシステムを採用。



▲本作では傭兵を雇うことで戦闘を楽に進められる。



◀フィールドには仕掛けがいっぱい。ストーリーの進行により、探索できる場所が広がったり、近道や、新しい道ができる。ストーリーを進めたい人も、探索を極めたい人もOKだ。



◀もちろん、イベントシーンも満載だ。緻密なグラフィックで、ストーリーを盛り上げていくイベントシーンも健在。

DATA
発売元●SCE
発売日●冬予定
価 格●5,800円［税別］
メモリーカード●1〜15
RPG

PS クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび! 世界一周〜

CREATOR DATA 公表せず

またまたコルテックスは生きていた!



▲今回の冒険の舞台は世界に広がった。

世界征服さえも可能にするパワーストーンを、コルテックスから守り抜いたクラッシュ。コルテックスを倒し、世界に平和が続くはずだったが……。なんと、コルテックスは悪運強く生きていたのだ！ パワーストーンを守る戦いが再び幕を開ける。



▲前作同様の3D・ACT。『3』では、世界を舞台に多彩なアクションを駆使せよ！

DATA
発売元●SCE
発売日●12月予定
価 格●未定
メモリーカード●未定
DUAL SHOCK対応
ACT

時空を超えたコルテックスとの戦いが始まる

『3』では、コルテックスからパワーストーンを守るため、さまざまな時代の世界各国を旅することになる。もちろん、クラッシュが画面せましと披露する、超人的なアクションは健在だ。さらに、妹ココも操作可能キャラとして登場。兄妹で力を合わせてコルテックスの野望を打ち砕くのだ。

●イギリス



◀中世が戦いの舞台となる。遠くに見える城に、パワーストーンがあるのだろうか。

●エジプト



◀ピラミッドを建設している時代にトリップ。ピラミッドの内部を駆け抜けろ。

●アラビア



◀アラビアンナイトのような町並みのステージ。カーペットが浮いているようだ。

●アトランティス



◀海深くに沈んでしまった古の都。ここでは、クラッシュが泳ぎを初披露。

PS G-POLICE

CREATOR DATA 公表せず

ドッグファイト・警護・追跡……多彩なミッションをクリアせよ

NEW!

西暦2089年に設立された治安維持組織「G-POLICE」。プレイヤーはこの組織の隊員となり、空中戦や要人警護、犯人追跡など、数々の任務をこなしていく。基本的には戦闘機を操るSTG。ところが、任務によっては、ただ敵を撃破するだけではクリアできないミッションもある。任務に応じて的確な行動を行える判断力が、生死の分かれ目だ！



◀これが戦闘機HAVOC。最新鋭の装備が施されている。

▼オープニングやミッション開始時にはCGムービーが展開。





◀白熱のドッグファイトでは、効率よく武器を使う必要がある。

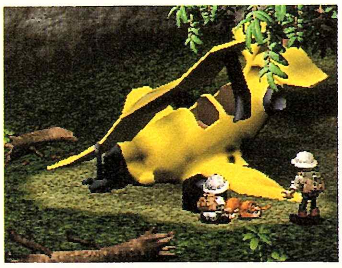
DATA
発売元●SCE
発売日●11月発売予定
価 格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
DUAL SHOCK対応
STG

PS ワンダートレック

CREATOR DATA 公表せず

無人島を冒険するコミカルなACT

NEW!



▲飛行機が無人島に不時着したところから、ストーリーが始まる。

ACTとAVGを融合させたゲームシステムで、動物たちとのふれあいによる平和的なテーマを描いているのが、このゲーム。無人島のジャングルを、押す、運ぶといったさまざまなアクションで探検していこう。冒険の楽しさ、探索のスリルをじっくりと味わえる。



▶襲い来る敵も存在する。ピコピコハンマーで敵を驚かし、すきをみて逃げろ。

DATA
発売元●SCE
発売日●12月予定
価 格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
DUAL SHOCK対応
ACT

PS アナザー・マインド

CREATOR DATA D●小久保啓三　企画●星野雅紀

豊かな表情を見せる実写キャラクターたち

キャラクターの表情が多彩に変化するのも『アナザー・マインド』の注目点。キャラクターは、通常の画面ではキャラクターウインドウという小さな四角い枠の中にいる。この顔のグラフィックは、静止状態でも、呼吸している動きを見せる。また、画面のメッセージに応じて、むくれたり、とぼけたり、はにかんだりと、細やかな表情を見せてくれるのだ。ムービーシーンも無事撮影を終え、満足のいくクオリティを達成できたとスタッフも語っている。完成が待ちどおしい限りだ。



▶キャラクターは常に動きを見せている。その表情はさまざまだ。

DATA
発売元●スクウェア
発売日●11月12日予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●1
DUAL SHOCK対応
AVG

PS COOL BOARDERS 3

CREATOR DATA 公表せず

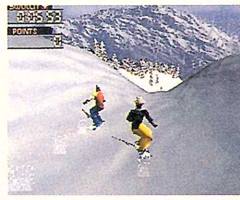
ハーフパイプやビッグエアーに挑戦

NEW!

スノーボードをリアルに再現するシリーズの最新作は、実際の競技ルールを採用。ひとり用モードではシングルイベントと呼ばれるダウンヒル、スラローム、ハーフパイプなど6つの競技を迫力のグラフィックでプレイできる。さらに、シングルイベントの総合得点を争うトーナメントモードも用意。もちろん、画面2分割によるふたり対戦も楽しめる。



▲ジャンプやしゃがみ、ターンを駆使して、ベストタイムを狙え！



◀ふたり対戦では、パンチもできる。ライバルは倒してしまおう。

DATA
発売元●ウェップ システム
発売日●11月26日予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
DUAL SHOCK対応
SPT

PS スマッシュコート2

CREATOR DATA 公表せず

21人の賞金首を捕える「スマッシュルーレット」モード

すごろく風に進行する「スマッシュルーレット」モードでは、4つあるステージに潜んでいる賞金首21人すべてを捕えることが目的だ。止まったマスによっては賞金首と遭遇することもあるので、その時はテニスで勝負を挑もう。勝負に勝てば賞金首を捕えられ、賞金が手に入り、ランキングもアップしていく。ランキングのアップは、仲間を増やすための重要なパラメータとなっている。





▲空港にて賞金首のひとり「ピアス」を発見。テニスで勝負を挑め。

◀テニス勝負に勝てれば、賞金がもらえ、ランキングもアップする。

DATA
発売元●ナムコ
発売日●11月12日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
DUAL SHOCK対応
SPT

PS エクソダスギルティー

CREATOR DATA 企画、GD、SW●菅野ひろゆき　CD●田島直

過去・現代・未来の3つの時代がからみあう物語

NEW!



このゲーム最大の特徴、それが「マルチタイムザッピングシステム」だ。ゲームの舞台となる世界は同一の場所ながら、過去編、現代編、未来編の3つの時代にまたがり、それぞれの時代が相互に影響しあうストーリーが展開していく。壮大な物語が楽しめるAVG＋RPGになってる。

▲剣士アーレスが「ウィル」いう女の子を探し出す旅に出る過去編。

▶過去に埋めたアイテムが現代で掘り起こされたり、といったつながりを持つ。



DATA
発売元●アーベル／イマディオ
発売日●11月26日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
AVG

PS 雪割りの花

CREATOR DATA D●西久保瑞保　演出●千葉大輔　CD●荒川真嗣

「誠実な嘘」がテーマの『やるドラ』第4弾

「記憶喪失」がキーワードになっている『やるドラ』シリーズ。第4弾『雪割りの花』では、北海道の港町を舞台に、感動のラブストーリーが語られる。大学生の主人公が想いを寄せる女性、花織。ある日、婚約者が亡くなり、ショックで記憶を失った花織は、主人公を婚約者と思い込んでしまう。彼女を愛するあまり、主人公は婚約者として、他人になりきる覚悟を決めた……。彼は、誠実な嘘をつき続けられるのか。



◀主人公と同じアパートの隣に住む、OLの花織。



◀選択により、シナリオはがらりと表情を変える。

DATA
発売元●SCE
発売日●11月予定
価　格●未定
メモリーカード●1
DUAL SHOCK対応
AVG

PS PIXY GARDEN―ピクシーガーデン―

CREATOR DATA CD●CHOCO

ついつい手が出る妖精育成SLG

NEW!

このゲームの目的は、ある小さな星を人間が住める環境へと導くこと。人間が住みやすい環境を作るためには妖精の力が必要だという。そこで、プレイヤーは妖精を育て、その小さな星に放っていく。道具を与えることによって、妖精たちの性質は変化していく。この妖精の性質が、星の環境を左右することになるので、注意して育てていかなければならない。



▲妖精たちは、微笑んだり、いじけたりとさまざまなしぐさを見せてくれる。



◀妖精の生活に触れ合うことは、育成のひとつ。積極的に介入しよう。

DATA
発売元●escot
発売日●冬予定
価　格●6,300円［予価］
メモリーカード●未定
SLG

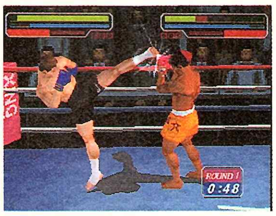
PS FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98

CREATOR DATA 公表せず

オリジナル選手VS.佐竹雅昭の対決が可能に!

異種格闘技選手権「K-I」の興奮をリアルに再現するのがこのゲーム。従来のシリーズでは、実在する選手を操作して「K-I」の頂点を目指すというものだったが、本作ではオリジナル選手育成モードを追加。さらに新選手の参入、グラフィックの描画と操作法のリファインにより、シリーズの集大成といえるクオリティで熱戦を繰り広げられる。

DATA
発売元●XING
発売日●11月26日
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
DUAL SHOCK対応
SPT



▲K-I選手のヘビー級の攻撃も、DUAL SHOCKで体感できるようになった。



▲ゲーム中のファンファーレやBGMなどには実際の大会で使用されるBGMを使用。選手入場式のオープニングムービーも必見だ。

オリジナル選手育成モードを追加

自分だけのオリジナル選手を育成できるモードが「K-I CHALLENGE」だ。8年の間に選手を強化し、技を覚えさせてK-Iチャンプを目指そう。育て方しだいで、アンディの踵落しとアーツのハイキック、ベルナルドのハンマーパンチを使えるスーパー選手にできるかも。育てた選手で、実在のK-I戦士に挑め!


▼ポイントの数により、覚えられる技が決定する。


◀地道にトレーニングを行い、試合で勝てばポイントがたまっていく。明日のヒーローを目指し訓練にはげもう。

新選手参入で選択可能選手は30人以上!

「自分だけのオリジナル選手もいいけど、やっぱりあの選手を操作したい」というユーザーにもビッグニュース! 新選手の参戦により、初期状態で16人、最終的には30人以上もの選手が登場するのだ。ファンにおなじみの佐竹雅昭やモーリス・スミスなど、そうそうたるメンバーが持ち前の技の数々を披露。実際のK-I以上に燃えること間違いなしだ。


佐竹雅昭　モーリス・スミス　フランシスコ・フィリォ　バンダー・マーブ　レイ・セフォー　ステファン・レコ

PS SaGa Frontier II

CREATOR DATA CD●小林智美　M●浜渦正志　開発●スクウェア第2プロダクションAチーム

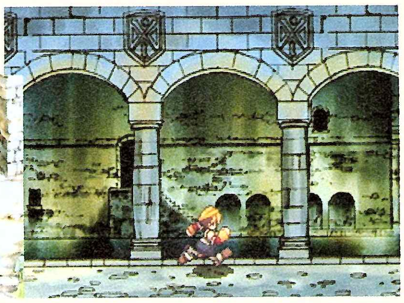
『FF』シリーズと並ぶ大作RPGがいよいよ始動!

NEW!

常にシステムやビジュアルに新しい試みを盛り込んでいる『SaGa』シリーズ。最新作ではグラフィックを一新し、システム面も強化している。今回は、その新しくなったCGを紹介しよう。

▼新しさを追い求めているRPGが、この『SaGa』シリーズ。




◀『FF』とは違う方向で先進技術が駆使されている。


▲戦闘を見ると、最初は『SaGa』と気づかないだろう。

今度の『SaGa』は 絵 がちがう!

今回、大幅な変化をみせているのがゲーム中のグラフィック。まるで水彩画のようなタッチで描かれた画面が『SaGaF II』最大の進化だ。おなじみのフリーシナリオや「連携」による戦闘なども大きくバージョンアップするようなので、次の新情報をお楽しみに。


▲手前にある道を進むことで、奥の城へ向かえるのでは。


◀風景画のようなCGだが、これがそのままゲーム画面になる。



◀バトルは好評だった前作のシステムを踏襲しながらも大きくパワーアップ。



▶『SaGa』といえば、さまざまなキャラによりストーリーが展開するフリーシナリオも魅力のひとつ。今作もバッチリ継承している。



ギュスターヴ
王家の血統を持ちながら、その地位を追われた運命の少年。王家の誇りを持っているがゆえに、現在の立場に劣等感を抱いている……。そんな彼が物語の中心を担うようだ。

DATA
発売元●スクウェア
発売日●'99年春予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
RPG

PS 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

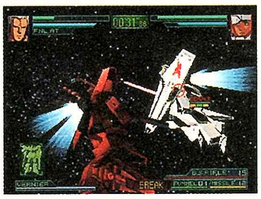
CREATOR DATA 原作●矢立肇、富野由悠季

1対複数の戦いでキミもニュータイプに!

'88年に公開された劇場作品『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』をモチーフに、いわゆるファーストガンダムのエピソードを盛り込んだのが本作品だ。ストーリーモードでは、アムロ対シャアの宿命の対決を3D ACTで再現。1対1だけでなく、複数の敵と交戦することもあるなど、システム面の強化も図られている。



▲デジタルアニメーションムービーにより、戦闘のバックストーリーが語られる。



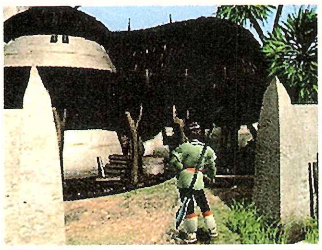
◀なんと、2画面分割による対戦モードも搭載している。νガンダムや、サザビーのほかに、リ・ガズィ、ヤクト・ドーガなどを操れるようになっている。

DATA
発売元●バンダイ
発売日●12月予定
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●1
DUAL SHOCK対応
ACT

PS 玉繭物語

CREATOR DATA CD●近藤勝也 P.PG●清水謙二 D.SW●田村学

「繭使い」の力を持つ少年とひとりの少女の物語



▲CG背景にポリゴンキャラをのせて、ゲームフィールドを表現。

『玉繭物語』は、ふたりの少年少女が中心の物語だ。「繭使い」という繭の中に森のしもべ（魔物）を封じ込める能力を持った少年「レバント」。その封印した繭を「聖魔」へと浄化する能力を持つ少女「マーブ」。彼らの能力は村人たちに、恐れられているが、この能力が物語の重要なカギを握っているのだ。

▶コマンド入力方式のRPGだが、しもべを浄化し、聖魔にすると戦闘中に召喚できたり、聖魔同士をかけあわせたりと、育成要素も取り入れている。



DATA
発売元●元気
発売日●12月3日
価　格●未定
メモリーカード●未定
RPG

PS ボンバーマン

CREATOR DATA 公表せず

爆弾を仕掛け、敵や壁を爆破する、単純明快ながらも奥の深い『ボンバーマン』シリーズ。その原点ともいえる、初代ボンバーマンがPSに帰ってくる。初代ファンには懐かしい当時のゲーム画面のほか、アレンジ版も選択可能になっている。対戦モードでは最大5人までの同時プレイが楽しめるなど、ゲームモードも多彩になった。全50面もあるステージを、遊んで遊んで、遊び倒そう！



DATA
発売元●ハドソン
発売日●12月予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
ACT

PS 鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション

CREATOR DATA 公表せず

プレイヤーがバイクレース「8耐」に出場するチームのオーナー兼監督となり、優勝を目指すSLG。まずはオーナーとして、営業活動や宣伝活動を行い、チームの人気を上げ、資金を調達する。その後、バイクの購入、ドライバー契約を済ませば、いよいよレースに参戦だ。監督として、8時間というレース中に的確な指示を下そう。経営とレース運営を両立させ、10年以内に優勝を目指すのだ。

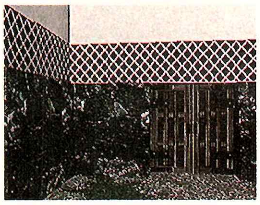


DATA
発売元●ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日●11月下旬予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●2
SLG

PS 鬼眼城

CREATOR DATA 公表せず

時は1602年、難攻不落を誇る城「鬼眼城」が「山鹿幻馬」と名乗る集団に占拠された！　現場に居合わせた若者「隼人」は、幻馬軍団をせん滅し、捕らわれの身となっている姫を助け出すために立ち上がる！　ゲームは、襲い来る敵を倒していくACT。敵を倒すには、隼人自身が攻撃するほか、城内に設置されているさまざまな仕掛けを利用しよう。攻撃法の使い分けが、姫の救出には不可欠だ。



DATA
発売元●講談社
発売日●12月予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
ACT

PS 悠久幻想曲 ensemble

CREATOR DATA CD●moo

『悠久幻想曲』シリーズファンなら必ず手に入れたいソフトがこの『ensemble』だ。本作では、なんとフルボイスで新規ストーリーがつづられ、ほかにもゲーム本編では語り尽くせなかったサブストーリーや、未発表シナリオを盛り込むなど、サービス満点だ。さらにシリーズ初体験のプレイヤーにも楽しめるようにゲームシステムを調整しているので、この機会にプレイしてみよう。



DATA
発売元●メディアワークス
発売日●12月10日予定
価　格●3,800円［税別］
メモリーカード●未定
SLG

PS 100万円クイズハンター

CREATOR DATA P●岡本昌久 D●山口洋一

'93年10月まで放送していたクイズ番組を、みごとに復活させたのが、この『100万円クイズハンター』。あの柳生博の名司会も完全再現しているほか、BGMやセット、出題問題など、番組のすべてを忠実に再現したクイズゲームだ。ゲームモードには放映時をそのまま再現した「TVハンマー」モードなど、全部で3つ用意。ふたつのコントローラで4人同時に遊べるので、友だちみんなで楽しもう。



DATA
発売元●富士通パソコンシステムズ
発売日●12月予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定
ETC

PS 快刀乱麻 雅

CREATOR DATA 公表せず

時は江戸時代。突然、道場主となった楯岡新十郎は、剣の腕はたつが父が作った借金のため、借金取りから追われる日々を送っていた。そんな折、江戸には魔の手が忍び寄っていた……。道場の門弟を増やし、試合で勝てるよう鍛えあげていく育成SLGだ。ゲーム開始時には門弟がひとりもいないので、江戸内を散策して門弟を集めよう。剣の鍛錬を行って、より高い名声を得るのだ！



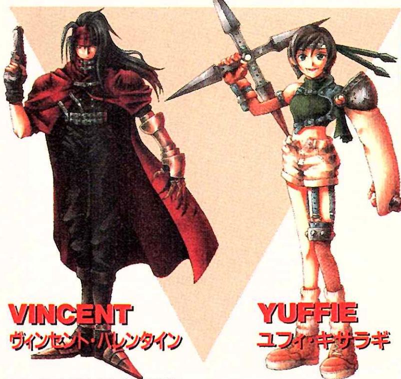
DATA
発売元●Imadio
発売日●'99年1月予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
SLG

PS EHRGEIZ(エアガイツ)

CREATOR DATA 公表せず

PS版オリジナルキャラもさらに追加された!

新たに判明した新情報をお伝えしよう。まずは『FFⅦ』より、「セフィロス」「ユフィ」「ヴィンセント」の参戦が決定した。このほか、オリジナルキャラでは「増田光司」「クレア・アンドリュース」が追加される。





◀あのセフィロスも参戦するとは、楽しみ!

DATA
発売元●スクウェア
発売日●冬予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
格闘 ACT

PS ネット・スライダーズ(仮)

CREATOR DATA D●石川淳一　シナリオ監修●桝田省治

システムソフトのPS初参入作品はネットワーク社会が舞台

NEW!

パソコンソフトを中心に、数々の名作SLGなどをリリースしてきたシステムソフトが、いよいよPSソフトをリリースする。第1弾の本作では、ネットワーク社会を迎えた近未来で、主人公・未来時生とその仲間たちが、ネットワーク内部で戦いを繰り広げる。



◀電子兵器を操り、敵のCPUを倒すSLGのようだ。



DATA
発売元●システムソフト
発売日●2月11日予定
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●未定
SLG

PLAY STATION Topics 1

『スパロボ』シリーズがPSに! 「マジンガーZ」がもらえるキャンペーン実施

SSの『スパロボF』がついにPSに移植。さらに新旧さまざまなロボットや特撮ヒーローが登場するRPGもリリース。そしてスパロボのすべてがわかる大百科までも登場する。これらの発売を記念して、もれなく復刻版「マジンガーZ」がもらえるキャンペーンを実施する。



▲「マジンガーZ」といえば、スーパーロボットの雄。
※写真はサターン版のものです。

PS スーパーロボット大戦F



NEW!

『スパロボ』シリーズ最新作がいよいよPSに完全移植! 130名もの声優の起用や『エヴァ』が登場するなど、従来のシリーズとは違う作品だ。写真はSS版。

DATA
発売元●バンプレスト
発売日●12月発売予定
価　格●未定
メモリーカード●未定
SLG

CREATOR DATA
公表せず

『完結編』も'99年3月発売予定

PS スーパーヒーロー作戦



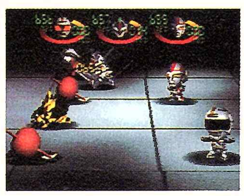
▶移動は3Dフィールド内で行われる。

NEW!

『スパロボ』テイストを導入したRPG、それが『スーパーヒーロー作戦』。登場キャラには、ウルトラマンシリーズ、宇宙刑事シリーズ、キカイダーなどの特撮ヒーローと、Gガンダム、ガンダムWなどをピックアップ。SDキャラが大活躍する。注目は戦闘シーン。各キャラは原作どおりの技を使用し、必殺技では決めセリフ、決めポーズをフルCGムービーで再現するなど、こだわり尽くした仕上がりだ。また、ヒーローによっては当時の実写ムービーが流れる。



▲『スパロボ』同様カットイン・システムの採用で原作を忠実再現。



▶戦闘フィールドは、敵の援護や離脱の様子がわかるシステムだ。

DATA
発売元●バンプレスト
発売日●'99年1月予定
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●未定
RPG

CREATOR DATA
公表せず

PS 全スーパーロボット大戦電視大百科

NEW!

今まで発売された『スパロボ』シリーズ全9作品を完全網羅したデータベースがこれだ。ゲーム内の設定など、あらゆるデータを検索できる。





◀このソフトでしか見られない動画や原画も満載。

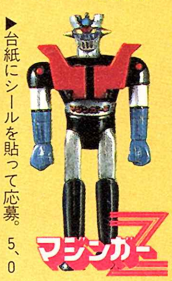
◀シリーズの膨大な資料を簡単に閲覧できる検索エンジンを搭載。

DATA
発売元●バンプレスト
発売日●10月29日予定
価　格●6,800円［税別］
メモリーカード●非対応
ETC

CREATOR DATA
公表せず

スパロボメガトンキャンペーン実施!

「スパロボF」「スパロボF完結編」「電視大百科」の3本を購入し、同封の応募シールを送るともれなく「復刻版超合金マジンガーZ」がもらえる! 期間は'98年10月29日から'99年4月末日まで。詳しくはソフトにて。

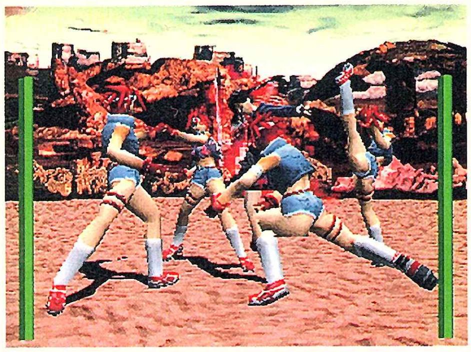


▶台紙にシールを貼って応募。500枚限定でBlackバージョンがもらえる。

PLAY STATION Topics 2

ポリゴンとアニメの可能性を追求

3D対戦格闘ACTに、新たな可能性を吹き込もうとする『封神領域エルツヴァーユ』。今回は、その魅力の一端を紹介しよう。これからの格闘ゲームは『エルツヴァーユ』抜きに語れない！



▲翠の特殊攻撃「亡楼（ぼうろう）」。相手の四方に分身し、無数の打撃技を叩き込む大技だ。



▶互いに横ダッシュしながらの視殺戦。この時、ボタン連打で相手を吹き飛ばせ。

DATA

発売元●ユークス
発売日●冬予定
価　格●5,800円［税別］
メモリーカード●未定

格闘 ACT

CREATOR DATA

P●原典史　D●研谷佳生
企画●中村賢二

PS 封神領域エルツヴァーユ

このゲームの注目点は、戦闘シーンにドラマチックな演出を取り入れていること。キャラクターごとの詳細な設定を活かす演出が、激闘のさなかに散りばめられている。



完全懲悪ダンザイバーの超必殺技を紹介



▲ダンザイ・ブレイドからエネルギー波が伸び、衝撃波が生まれる。

「零着（ゼロちゃく）！」のキーワードにより神鏡衝（みかがみしょう）から完全懲悪ダンザイバーへと変身！　こういったヒーローアニメのような設定がなされているのも『エルツヴァーユ』ならでは。彼の超必殺技「ダンザイ・バースト」もまさにアニメらしいエフェクトを取り入れて表現している。ポリゴンキャラに残像処理などのアニメーションをプラスした演出を、自然に見せることへのこだわり。その成果は、この画面からもひしひしと伝わってくる。

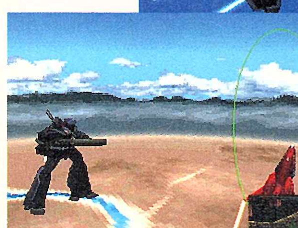
PLAY STATION Topics 3

いつでもどこでも完全変形！ 前作をはるかにしのぐ変形プロセス

3タイプへの変形が可能な戦闘機が活躍する『マクロス』シリーズ。その最新作が、おなじみの変形シーンはもちろん、移動するカメラ視点を可能にするなどバージョンアップ。従来のドッグファイトシーンを打ち破る戦闘が展開する作品だ。



▶よりスムーズな3形態への変形を実現。



◀どんな時でも変形可能。敵や地形に応じて、最も戦闘が有利になる形態にすばやく変形せよ。装備も形態で異なる。



▶バリアブル・ビューにより、映画のワンシーンのようなドッグファイトが展開。

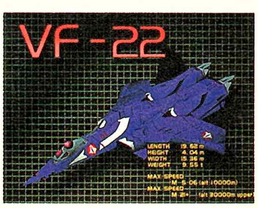
PS MACROSS VF-X2

もちろん最新のバルキリーも登場

今回も可変戦闘機「バルキリー」がメイン。全7機種を、ボタンひとつでいつでも、どこでも、自由に3形態へと変形させられるのだ。変形プロセスにより各パーツの動きが違う点にも注目だ。



◀大型で重量があるため、小回りが利かないが、すさまじい火力を持つ爆撃機。



▲バランスのよい、高性能な最新攻撃機。海中での行動も可能。

新システム「バリアブル・ビュー」

今回、新たに採用されたこのシステムは、第三者の視点で敵機と自機を3次元映像として捕足できるというものだ。

DATA

発売元●バンダイビジュアル
発売日●今冬予定
価　格●未定
メモリーカード●未定

STG

CREATOR DATA

監修●河森正治
モーション監修●板野一郎

制作スタッフが戦闘機演習を体験

『マクロスVF-X2』の開発に携わっている板野一郎氏、河森正治氏の両名は、アメリカを訪れ、実際にドッグファイトを行う「エアーコンバット」を体験した。これが本作をリアルに仕上げているのだ。

▶両氏はプロペラ機に搭乗し、実際に操縦を体験している。





◀ミラマー航空ショーでは曲芸飛行を見たほか、F-117やB-2爆撃機も見学。


月刊化記念スペシャル!!
付録
CD-ROM 2枚組!!
体験版10タイトルを収録!!
DISC1
体験版8タイトル
+ムービー2タイトル
体験版
幻想水滸伝II
トゥルーラブストーリー2
マール王国の人形姫
アドバンレーシング
仮面ライダー
エンドセクター
リベログランデ
星の丘学園物語 学園祭
ムービー
みつめてナイトR 冒険編
どきどきポヤッチオ
ムービー、セーブデータ、オリジナル企画も充実
ボリューム満点のスペシャル企画!!
DISC2
SCEI特集
やるドラ第3弾!! サンパギータ
注目の大作RPG レガイア伝説
イラスト/猫有馬
遊べる体験版
美麗なムービー
役立つデータ満載
10月15日(月)発売
定価980円(税込)
電撃プレイステーション
PlayStation D11
CD-ROM付き増刊号
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

SATURN サターン

今回の新作王サターンはビックタイトルが目白押し。ついにSSに登場することになった『ダービースタリオン』、『NOël3』をはじめ、期待度大のソフトが満載だ！

SATURN NOëL3

CREATOR DATA P●冨井毅 PG、GD●フライトプラン

今回の『NOëL』はかなりシリアスなAVG

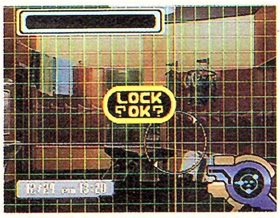
NEW!

ビジュアルフォンと呼ばれるテレビ電話を使って3人の女の子との会話を楽しむSLG『NOëL』が、SSのみのオリジナルAVGになった。本作はすでにPSで発売されている『NOëL』の世界を元に、パラレルワールドという形をとっており、プレイヤーとヒロインである代歩、由香、恵壬の3人はすでに知り合っている。舞台はクリスマス・イヴ。代歩たちが通う江珂高校がテロリストに占拠されてしまう。プレイヤーは運よく難を逃れた由香と協力して、囚われの身にある代歩たちの救出を開始する。

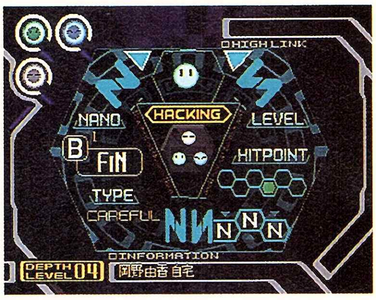
プレイヤーはビジュアルフォンを使った会話を中心に、由香の作ったメカやAIを利用して、江珂高校の入っているマリン・タワーの情報を収集、囚われている代歩、恵壬たちを救出する。彼女たちとの会話はビジュアルフォンを使って行われる。画面上部を流れていく会話ボールをうまく使って、彼女たちとの会話をうまくつなげることにより、多くの情報を引き出すことができる。



▲ビデオフォンのカメラ前にあると思われるキーボードを叩く由香。ビジュアルフォンを使った会話は、今回も存在する。

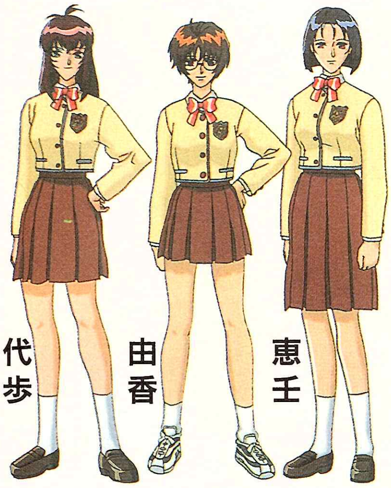


▲「思い出君」が写してきた映像を照合、必要な情報を引き出すことができる。



▶由香の作った「ナノ君」を使ってのハッキング。ウィルスには堅実型、攻撃型、慎重型の3種類があり、この組み合わせが、潜入できるかどうかに関わってくる。

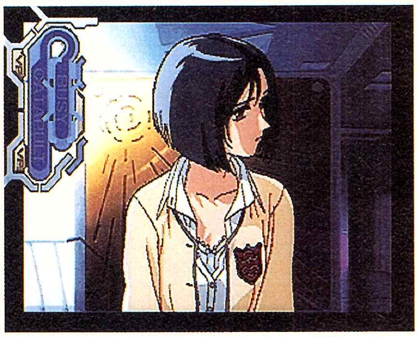
DATA
発売元●パイオニアLDC
発売日●今冬予定
価　格●未定
AVG



▲すでにおなじみの女子高校生3人組。明るく活発な代歩、機械好きの由香、陸上部所属のクールな恵壬。

コンピュータがカギを握る

今回の『NOëL』は会話だけではなく、占拠されてしまった江珂高校の情報収集が重要になってくる。プレイヤーは「思い出君」と呼ばれる遠隔操作が可能な浮遊カメラを使い、校内の様子を見ることができ、発見した生徒が誰であるかを調べることもできる。また「ナノ君」と呼ばれるコンピュータ・ウィルスを使い、マリン・タワーのコンピュータなどに侵入することも可能だ。


◀ようやく恵壬と連絡がとれた。服装の乱れから察しても、かなり危険な目にあったようだ。

SATURN サクラ大戦 帝撃グラフ

CREATOR DATA 公表せず

サクラ大戦の魅力のすべてがここに!

NEW!

人気ゲーム『サクラ大戦』シリーズの魅力満載のファンディスクが大容量のCD2枚組で登場。1枚目は花組特別公演『眠れる森の美女』をはじめ、さまざまなミニゲームが収録されているゲーム集。花組と星組の新メンバーと対戦できる花札『こいこい大戦2』や軍人将棋『帝撃軍人将棋』、『眠れる森の美女』ではプレイヤーは「大神一郎」となり、配役や演出などを決定し、舞台作りを行っていく。

2枚目は『サクラ大戦』のすべてを網羅した設定資料集。TVCFや声優インタビューなど、『サクラ』の世界をより楽しめる豪華な内容だ。


▲勝負に勝ってにっこりと微笑むさくら。『サクラ大戦』シリーズではすでにおなじみの花札『こいこい大戦』のパワーアップバージョンが、この『こいこい大戦2』だ。

DATA
発売元●レッドカンパニー
発売日●12月予定
価　格●4,800円［税別］
ETC



◀花組対黒鬼会で行われる軍人将棋『帝撃軍人将棋』。軍人将棋を知らない人でも遊べるように、かえでがゲームの説明などをしてくれる。

SATURN ダービースタリオン

CREATOR DATA 監修●薗部博之

キミの手で歴史に残る名馬を育てろ!

NEW!

SFC、PSと次々に発売され、「ダビスタ」の愛称で多くのファンを魅了してきた競走馬育成SLGシリーズ『ダービースタリオン』。その最新作がついにSSでリリースされる。プレイヤーは牧場を経営するオーナーブリーダーとなり、競走馬を育成していく。目標は競馬レースの最高峰であるGⅠレースの全制覇だ。所有馬をその馬の能力にあわせてさまざまなレースに出走させ、賞金を獲得し、その賞金で牧場を拡大させたり、子馬の買い入れや所有している雌馬のブリードなどをしていく。

SS版では、本シリーズ通して高い評価を受けた競走馬育成シミュレーションとしてのリアルさや面白さ、配合や育成などのシステムはそのままに、実際の競馬同様の18頭立てフルゲートレースを実現。98年度版レーシングプログラム対応などの新要素が加えられている。また、SS版はゲーム終了時にデータを保存したPSと異なり、ゲーム進行中に自動的にデータが保存されるようになっている。

GIの興奮がついにSSに!!



▶馬によってレースに対する戦略は変わってくる。後半追い上げてくる馬もいるのだ。



◀ゴールへ疾走する競走馬たち。鼻の差で勝敗が変わる競馬、最後まで気が抜けない。



▲いよいよ18頭立てGⅠレースのスタート。いままでの訓[illegible]まく結果を結んでくれるだろうか？



▲ゲームで使われるレース中継はTVで放送される競馬中継を見ているようだ。



▶芝やダートが不向きな馬もいる。馬の適性を見極めるのも重要だ。

DATA
発売元●アスキー
発売日●秋予定
価　格●6,800円［税別］
SLG

SATURN モンスターメーカー ホーリーダガー

CREATOR DATA 公表せず

今度のモンスターメーカーはSLGだ

NEW!

カードゲームや漫画をはじめ、多くの分野で人気を博した『モンスターメーカー』がSLGになった。本作オリジナルの主人公キャラクターが登場するのはもちろん、ファンにはなじみ深いロリエーンやディアーネも登場。３Ｄマップを採用しているので、高低差を利用した攻撃をするなど、プレイヤーの工夫しだいでさまざまな戦略を楽しめる。また、キャラクターごとに決められ範囲内で、ヒットアンドウェイなどの攻撃も可能だ。



◀ロリエーンの剣が敵を切り裂く。トラブルメーカーの彼女も役に立つ？



▶主人公エイオスと彼の従兄マグダフの会話。各キャラクターのやりとりにも注目だ。


◀３Ｄで表現されたマップを動き回るコミカルなキャラクターたち。高低差や、配置された障害物などをいかに利用するかが勝負のカギとなる。

DATA
発売元●NECインターチャネル
発売日●未定
価　格●6,800円［予価］
SLG

SATURN マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター

CREATOR DATA 公表せず

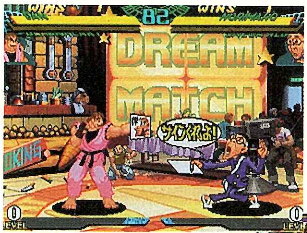
夢のタッグマッチがSSでよみがえる!

NEW!

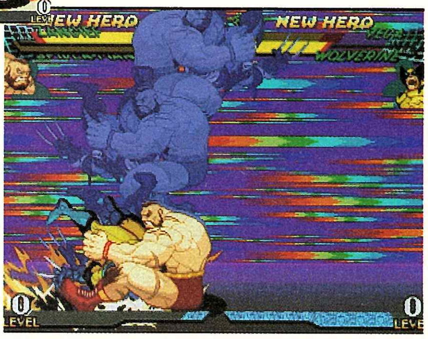
人気格闘ゲームのキャラクターが夢の競演をする『マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター』が４MBラムカードリッジ対応でついにSSに移植される。総勢18人のキャラクターから自由にタッグを組むシステムは前作同様。ピンチの時にパートナーが援護してくれる「ヴァリアブルアシスト」やパートナーと協力しての合体ハイパーコンボ「ヴァリアブルコンビネーション」など、バトルは白熱すること間違いなしだ！



▶春麗とウルヴァリンのヴァリアブルコンビネーションが炸裂！



▲ゲームセンターを騒がせたあの憲磨呂ももちろん登場！



▶ザンギエフの一撃必殺ハイパーコンボがウルヴァリンを襲う。

DATA
発売元●カプコン
発売日●10月下旬
価　格●拡張ラムカートリッジ4MB同梱版7,800円［税別］／単品5,800円［税別］
格闘 ACT

SEGA SATURN Topics

サターンはまだまだ元気です!!

ドリームキャストの発売が近づくにつれ、影の薄くなっていくように思われているサターン。タイトルも目に見えて減ってきて……と思っていたのは、ついこのあいだ。なんと今月、キッドから3タイトル、メディアワークスから2タイトルが発売決定。サターンファンにはうれしい知らせだ。



Topics 1 キッドから女の子満載の3作品が今冬発売

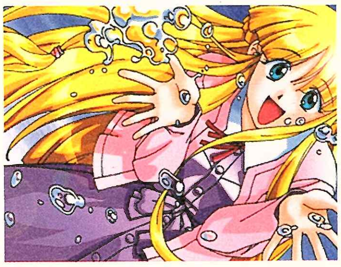
なんと今冬発売に向けてキッドから『瑠璃色の雪』、『6インチまいだーりん』、『She'sn』の3タイトルが同時に発表された。『瑠璃色の雪』、『She'sn』はパソコンからの移植ものだが、サターン用に声優を起用し、音声を加え、シナリオやCGも追加。またシナリオは修正されており、一度プレイした人も十分に楽しめるようになっている。『6インチまいだーりん』はオリジナル作品だ。

SATURN 瑠璃色の雪

CREATOR DATA 公表せず

科学と発明好きの主人公真鍋博士が引っ越し先で見つけた壷を開けてしまったことから物語が始まる。恐る恐る開けた壷の中から飛び出してきたのは金髪の雪女、瑠璃だった。ヒロイン瑠璃を中心に、退魔師や超常現象研究部の顧問などさまざまな女の子が登場するAVGだ。

DATA 恋愛AVG／キッド／12月発売予定／6,800円［予価］／18歳以上推奨



SATURN 6インチまいだーりん

CREATOR DATA 公表せず

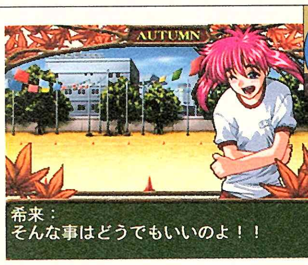


ごく普通の高校生が拾った小箱から現れたのは生きている小さな少女人形。エトセラ、ピム、ミンティーの3体の少女人形は、人間になるために主人公と暮らすことになる。が、主人公以外の人間に姿を見られてはいけないという決まりがあり、主人公は彼女たちが人間になれるよう手助けをする。

DATA AVG／キッド／12月発売予定／価格未定

SATURN She'sn

CREATOR DATA 公表せず



タイトルどおり、四季に分かれてそれぞれの物語が楽しめるAVGだ。春では実父の再婚相手の連れ子であり、主人公の幼なじみの彩乃がヒロインとなる。夏はなにかと反発しあってしまう気の強い女の子、悠が登場。秋は活発な少女希来と、冬は不治の病に犯されている鈴音との恋愛を楽しめる。

DATA 恋愛AVG／キッド／11月19日発売予定／6,800円［予価］／18歳以上推奨

Topics 2 メディアワークスからは『悠久』そして待望の新作がリリース!

SATURN 悠久ensemble

CREATOR DATA D●寺山宗宏 PG●大貫厚

悠久の魅力満載のファンディスクが発売される。おなじみのキャラクターが登場するサイドストーリーや、『悠久幻想曲2』で収録予定だったシナリオを多数収録。また、悠久シリーズで休日のみの楽しみだった「闘技場」を発展させた「大武闘会」や、そこで稼いだお金で商品を購入できる雑貨屋などもある。



◀悠久の登場人物を他のキャラクターたちが紹介してくれるぞ。



◀自分はどうすべきか、苦悩するハメット。



◀大武闘会ではキャラクターごとに能力を使い分ける必要がありそうだ。

DATA
発売元●メディアワークス
発売日●12月10日
価　格●3,800円

ETC

SATURN DEVICEREIGN

CREATOR DATA D●川村真也 PG●山下哲生 CD●moo

4～5年後の東京を舞台に、オーギュメントと呼ばれる特殊なアイテムを使う少年たちの闘いを描いたAVG+SLG。ゲームの物語は、主人公雲野十夜が、クラスメートの柊誠志郎と共にカスミ・アインハルトの家の前で、彼女の亡くなった父の助手をしていた女性空木と出会うことから始まる。カスミはある組織に狙われているらしいのだが……。



▲主人公の雲野十夜はとっつきにくそうな見た目と違い、温かみのある面倒見のよい性格の少年だ。



▲戦闘はオーギュメントと呼ばれる武器を使って行われる。



▲ここ東京で、さまざまな謎をはらんだ闘いが繰り広げられる。

DATA
発売元●メディアワークス
発売日●1999年春予定
価　格●5,800円［予価］

SLG

電撃文庫 5周年

10月の新刊 10月10日発売!

電撃G's（ジーズ）文庫

大人気ハートフルSFコミック、小説で登場!

鉄（くろがね）コミュニケイション①

秋山瑞人　原作／たくま朋正・かとうひでお
イラスト／たくま朋正　定価:本体530円+税

◆好評発売中!
鉄コミュニケイション①②（電撃コミックス）

◆好評連載中!
コミック電撃大王（奇数月18日発売）



BSアニメ放映中!
WOWOW 毎週月曜日
19:00～19:50
アニメコンプレックス内
（ノンスクランブル）

イラスト／たくま朋正（鉄コミュニケイション①）

完結 バトルアスリーテス大運動会④

倉田英之　カバーイラスト／牧野竜一　本文イラスト／中野友貴
定価:本体530円+税



イラスト／末弥　純（RPGリプレイ秘境伝説クリスタニア）

電撃文庫

RPGリプレイシリーズ、ついに完結!　リュースたちの最後の冒険がはじまる!!

RPGリプレイ 秘境伝説クリスタニア

水野　良とグループSNE　イラスト／末弥　純　定価:本体630円+税

小説・HAUNTEDじゃんくしょん① 風塵の獄〈上〉

有里紅良　イラスト／夢来鳥ねむ　定価:本体490円+税

第1部完結! プロジェクト・リムーバー③ 人の心を伝えしもの

原案・イラスト／木村明広　著／篠崎砂美　定価:本体550円+税

鋼仁戦記 厄神に憑かれし者たち

霧咲遼樹　イラスト／伊藤洋行　定価:本体510円+税

ガンドレス1

天沢　彰　イラスト／青木哲朗　定価:本体550円+税

5周年 大感謝祭

あなたの清き1票が電撃文庫を変える!!

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中!

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年!
読者の皆様と一緒にお祝いする
読者投票を行っています!

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀にブレイクするのは?
あなたが選ぶ新作グランプリ

新世紀エンターテインメント グランプリ

（来るべき21世紀～新世紀～に向けて、あなたが期待する作品を投票してください。創刊以来、「電撃」が小説デビューだった作品がノミネートされています。）

ノミネート作品（作品名50音順・敬称略）

1.「大久保町の決闘」田中哲弥
2.「お嬢様特急」花田十輝
3.「狂科学ハンターREI」中里融司
4.「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂昌史
5.「セブンス・ヘヴン」土門弘幸
6.「タイム・リープ」高畑京一郎
7.「テイルズ オブ デスティニー」祭紀りゅーじ
8.「テクノデビル戦記」飯　淳
9.「NANIWA霊異記」栗府二郎
10.「猫目狩り」橋本　紡
11.「風水街都　香港」川上　稔
12.「ブギーポップは笑わない」上遠野浩平
13.「ブラックロッド」古橋秀之
14.「僕の血を吸わないで」阿智太郎
15.「星くず英雄伝」新木　伸
16.「メルティランサー」山下　卓
17.「悠久幻想曲」たきもとまさし
18.「ラルフィリア・サーガ」有里紅良



電撃キャラクター総出演!
あなたが選ぶキャラクターコンテスト!

電撃文庫 アカデミー賞



今までに「電撃文庫」に登場した
キャラクターなら何でもOK!
あなたの「電撃文庫」イチ押し
キャラに投票してください!

イラスト／うるし原智志（漂流伝説クリスタニア）

大感謝 大プレゼント

投票してくれた皆様に感謝をこめて大プレゼント!

賞　品

● 「電撃文庫　アカデミー賞」の各受賞キャラクターのサイン入り複製原画（受賞キャラクターへ投票してくれた人の中から）……6名様
● パソコン「VAIO」（SONY）……5名様
● DVDプレイヤー（Panasonic）……5名様
● 電撃オリジナル図書カード（2,000円分）……毎月20名様

投票締切　～'99年1月15日（当日消印有効）

応募方法
●専用ハガキでの投票
全国書店で配布中もしくは10月10日発売の電撃文庫挟み込み専用ハガキに記入してください。
●官製ハガキでの投票
専用ハガキの応募要項面をコピーしたものを官製ハガキに貼りお送りください。
●メディアワークスのインターネットHPでの投票

宛先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
メディアワークス「電撃文庫5周年大感謝祭事務局」係

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03·5280·7550（主婦の友社特販部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

NINTENDO64

育成要素が加わったRPG『ズール』をはじめ、今月は続々と新作が登場。また、人気シリーズの続編も多く発表された。前作からのファンも、未プレイの人にとっても楽しみなところだ。

N64 ピカチュウげんきでちゅう

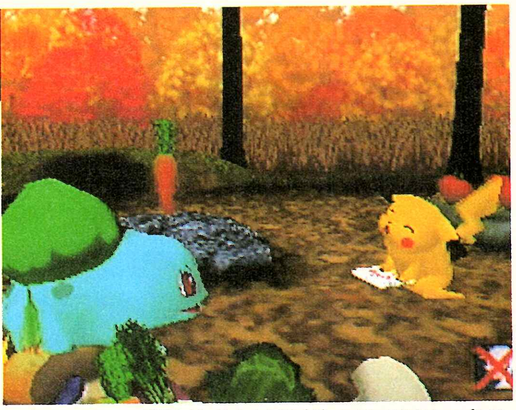
CREATOR DATA 開発●有限会社アンブレラ

ピカチュウと会話できる音声認識システム対応ソフト

去年のスペースワールドで発表されて以来、音声認識システム対応ソフト第1弾として注目されていた『ピカチュウげんきでちゅう』。

この音声認識システムとは、マイク（同梱）を通して発せられた人の声を、デジタル信号に変換し、プレイヤーの意志として瞬時にゲームに反映するシステムだ。このシステムにより、プレイヤーはコントローラを使用する以外に、画面内のピカチュウと声だけで、さまざまなコミュニケーションがとれるようになっている。たとえば、プレイヤーが「ピカチュウ」と呼べば、そばに寄ってきたり、「かわいい」とほめればピカチュウが照れたりと、本当に生きているようなリアクションをしてくれるのだ。

もちろん、このゲームにはピカチュウだけでなく、ディグダやフシギダネなどといったおなじみのポケモンも登場する。それらのポケモンとピカチュウが、どのようなやり取りをするか、またプレイヤーとどのように対話できるのか楽しみなところ。



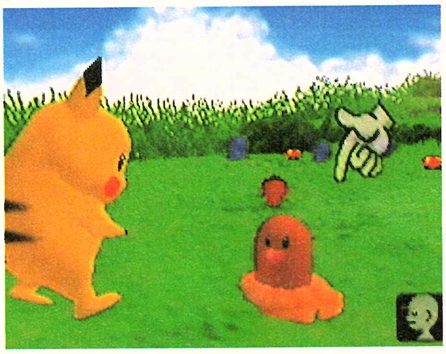
▲ピカチュウとフシギダネが、仲よく会話（？）しているところ。ピカチュウにハートマークが表示されているのが、ちょっとカワイイです。



◀ピカチュウを呼んだところ。走ってくる姿が、これまたカワイイ。



▲ピカチュウに何かお願いすると、敬礼してくれるのだ。



◀地面から出てきたディグダを発見！ このほかにもおなじみのポケモンたちが出てくるのかな？

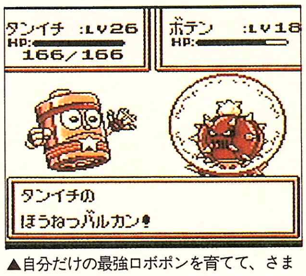
DATA
発売元●任天堂
発売日●年内予定
価　格●未定
セーブ●未定
※音声認識システム同梱
ETC

GB ロボットポンコッツ

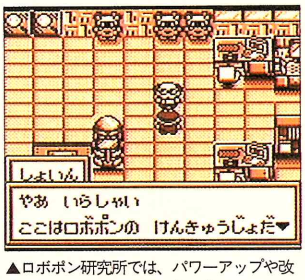
CREATOR DATA 公表せず

家庭用リモコンでロボットが進化！

全150体のロボット、ロボポンをパワーアップし、戦わせて最高の称号〝グレイテスト1〟を獲得するのが目的。ロボポンには、それぞれ特徴があるので、それをふまえて効率よくパワーアップさせよう。進化するロボポンも存在する。進化させるには、バトルに勝利して〝エネだま〟を手に入れ、ロボポンに食べさせる。また、TVやステレオのリモコンの電波で、ロボポンが進化したり、開かなかった宝箱が開いたりといった変化が起こる。リモコンの機種や押すボタンで起こるイベントも変わるようだ。



▲自分だけの最強ロボポンを育てて、さまざまな能力を持つライバルに打ち勝とう！



▲ロボポン研究所では、パワーアップや改造を行ってくれるのだろうか？

DATA
発売元●ハドソン
発売日●12月予定
価　格●未定
セーブ●未定
育成 SLG

N64 ウェットリス

CREATOR DATA 公表せず

壁やダムを造って水をキャッチ

空中に浮かぶ四角い陸地から水をこぼさないように、ブロックを積み上げるPZL。まずは、陸地に落ちてくるさまざまな形のブロックを並べ、水がこぼれないよう囲いを作る。しばらくすると、水がどんどん降ってくる。こぼれた水が一定以上溜まるとゲームオーバーだ。水を蒸発させる〝ファイヤ〟が降ってきたら、次の水に備えてブロックを組み直すのだ。



▲ウォータと呼ばれるブロックは地面に接触すると水に変化し、くぼみにどんどん溜まっていく。



◀ファイヤが降ってきた！ 溜まっていた水があっという間に蒸発する。

DATA
発売元●イマジニア
発売日●11月27日
価　格●未定
セーブ●カセット
PZL

N64 牧場物語2

CREATOR DATA P.D●和田康宏 PG●山脇知己 GD.SW●宮越節子

大自然に囲まれた牧場生活を体験!

荒れ地を耕して作物を育てたり、家畜を飼ったりといった牧場での生活を楽しむ、ほのぼのとしたSLGの第2弾。前作に比べ、イベント数や主人公が行ける場所が大幅に増えた。結婚して子供が産まれるイベントもある。また、前作では、ゲームが進むにつれてパワーアップしたアイテムを手に入れていたが、今作では主人公の〝お仕事レベル〟がアップし、1度にできる仕事量が増える。



◀4チャンネルに増えたTVで、イベント情報などをチェック。



▲荒れ地に点在する切り株を、オノで割って整地。その後に畑を耕そう。



▲今作から、牛とニワトリに加え、羊も飼えるようになった。動物の世話は手間がかかるが、それもまた楽しみのひとつ。

DATA
発売元●パックインソフト
発売日●12月予定
価　格●6,800円［税別］
セーブ●カセット
育成 SLG

N64 オウガバトル3 ―Person of Lordly Caliber―

CREATOR DATA CD●加藤俊章

新バトルシステム、同時攻撃&合成魔法

レギオンやオートバトルなど、多くの新要素を導入している『オウガ3』の戦闘システム。そして今回、新たな戦闘システム、同時攻撃と合成魔法が公開された。これは、ポジショニング・スクエアの同列内に配置されている2体のキャラクター（同時攻撃の場合はソルジャーのみ、合成魔法の場合は魔法使い系クラス）の、攻撃目標が一致した場合に発動する攻撃方法。また合成魔法では、同属性、異属性同士の2種類存在し、2体のキャラが唱えた魔法が同じ属性である場合、その魔法の強化版に、そして2体のキャラが唱えた魔法の属性が違う場合は、まったく違った魔法が発動する仕組みになっているのだ。

DATA
発売元●クエスト
発売日●秋予定
価　格●未定
セーブ●未定
S・RPG



◀魔法は装備する魔導書によって変化。



▶単体ではこの魔法だが……。



▲左の魔法が組み合わさると、まったく違うプラズマボールという魔法になる。

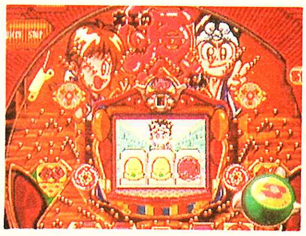
N64 Parlor!PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム

CREATOR DATA 公表せず

人気機種3台を完全再現

NEW!

パチンコ実機をリアルに再現した人気シリーズの最新作が、N64に登場。今作では、『CR大工の源さん』『CRギンギラパラダイス』『CRミリオンスロット6』の3台を収録している。本物の台を完全に再現しているので、パチンコ店で勝負する前に、このソフトを利用して徹底研究することも可能。また、N64のスペックを活かした新機能も追加されるようだ。



DATA ETC／日本テレネット／今冬予定／価格未定／セーブ未定

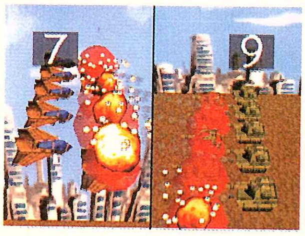
N64 64ウォーズ

CREATOR DATA P●中本伸一

GBパック対応の戦争SLG

NEW!

11月20日発売予定のGBソフト『GBウォーズ2』のデータを利用して遊べるウォーSLG。GB版で使用しているユニットが、リアルなグラフィックで登場し、迫力の戦闘シーンを繰り広げる。家にいるときは『N64ウォーズ』、外出するときは『GBウォーズ』でプレイするといった楽しみ方も可能だ。また、N64版だけのスペシャル機能も用意されている。



DATA SLG／ハドソン／未定／価格未定／セーブ未定

N64 ズール（仮）

CREATOR DATA 開発●パンドラボックス

魔獣を育てて魔獣闘技大会で優勝しよう

NEW!

自然豊かな大陸ズールを舞台に、魔獣を仲間にして、ほかの魔獣や魔獣使いと戦うRPG。主人公のレオは、森の中で幼生魔獣にあったことをきっかけに冒険にし、仲間にした魔獣を連れて、魔獣闘技大会へと出場することになる。戦闘はオートバトルで行われ、主人公は戦闘に加わらない。さらに各魔獣には性格が設定されていて、性格により行動が変化するシステムを採用。



DATA RPG／イマジニア／12月予定／価格未定／セーブ未定

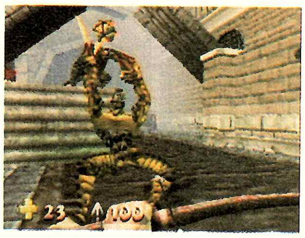
N64 テュロック2（仮）

CREATOR DATA 公表せず

超人気アクションSTGの続編、ついに登場!

NEW!

海外で100万本以上の売り上げを記録したサバイバルA・STGの続編は、グラフィック、サウンド、演出面など、すべてにおいてパワーアップしている。恐竜に乗って敵を踏みつぶしたり、敵が装備している武器を奪って攻撃することが可能になり、より多彩なアクションを楽しめるようになった。また、女性サブキャラクターが登場し、プレイヤーをサポートしてくれる。



DATA A・STG／アクレイムジャパン／今冬予定／価格未定／セーブ未定

アーケードゲーム

毎年恒例のAMショーも終わり、新作ラッシュのアーケードゲーム。今月は盛りだくさんの内容でお届けします。さらに、後半のトピックスにはAMショーのレポートも。絶対見逃すな!!

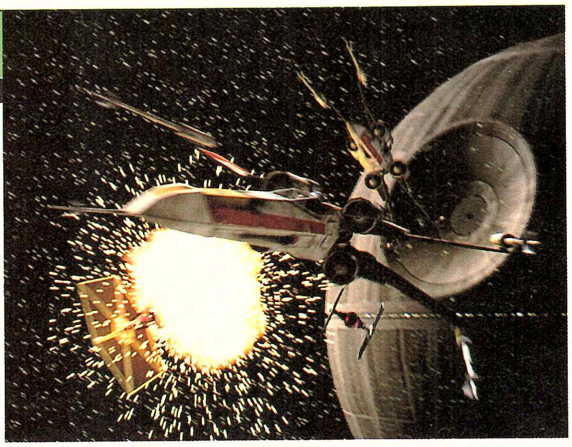
ARCADE スターウォーズ・トリロジー・アーケード

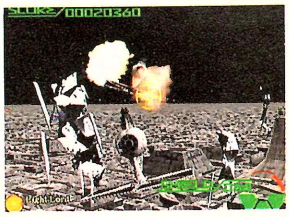
CREATOR DATA 公表せず

MODEL3で体感する3DスペースオペラSTG

NEW!

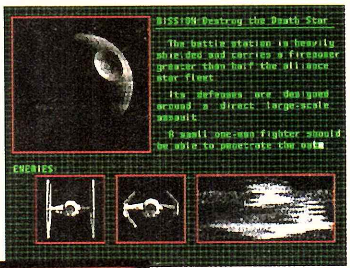
昨年公開され、20年来の人気の高さを証明した映画『スターウォーズ』シリーズ3部作。そのシリーズ3部作をモチーフにゲーム化されたのが、この『スターウォーズ・トリロジー・アーケード』だ。ゲームの概要は、映画に出てきたメカに乗り、次々と現れる敵機を破壊していくというもの。このゲームでは機体の操作はせず、とにかく敵機を狙い撃つというガン・STGに近いゲームシステムを採用している。ゲームは全4ステージ＋αの構成で、各ステージ内に隠しイベントも用意されるらしい。そのイベントの結果によってゲーム展開が変化するのはもちろん、プレイヤーのスキルの高低によってステージの結末も変化するということだ。さらに、こういったSTGシーンのほかにも、ライトセイバー（光剣）を使って主人公の視点で敵と対峙するというステージも用意されている。宿敵・ダースベイダーとの一騎討ちを体感できる日も近い!?





◀破壊され墜ちていく機体は、映画のワンシーンを思わせる。

DATA
発売元●セガ
登場時期●今冬予定
STG





▲迫り来るタイファイターに向けて照準を合わせる。「ここぞ！」というときにトリガーを引いて弾を放ち、敵機を撃破しよう。



▲デススターの地表での攻防。画面上部のカウンターが0になると同時にプロトン魚雷を発射!!



▲ステージの開始前には、そのステージでの攻撃目標が表示される。飛来してくる敵機の種類や、そのステージの目標（ボス）をここで確認しておこう。

◀ステージ終了と同時に、その結果が表示される。シールドの残量や攻撃ヒットの確率など、さまざまな要因がトータルスコアとして算出されるのだ。

ARCADE DEAD OR ALIVE++

CREATOR DATA P●板垣伴信

さまざまな新要素を追加!　白熱したバトルは必至!!

NEW!

約2年前に発表され、その後サターンやプレイステーションに移植されて人気を博した格闘ACTの続編。本作にはプレイステーション版をベースに、さまざまな新要素が加味されている。このゲーム特有のシステムの「打撃・投げ・つかみ」という技の3すくみ原則はもちろん、カウンターから連続技へとつなぐ「クリティカルヒット」も用意された。また、デンジャーゾーン以外でも受け身をとれるようになり、登場する全キャラに新技が追加されているので、さらに激しさを増したバトルが楽しめる。

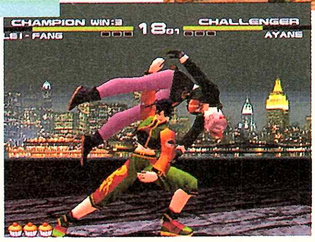


▲相手の出方を読み、攻撃を仕掛けるのだ。



◀タッグを組んでのチームバトルも可能となった。ゲーム開始時に、ふたりのキャラクターを選択しよう。


◀クリティカルヒットが成功すれば、そこから連続技につなぎ一発逆転も可能となる。



◀3すくみの技の原則。相手につかまれそうになったら投げ技で対処し、その場を乗りきろう。

DATA
発売元●テクモ
登場時期●10月予定
格闘 ACT

ARCADE マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー

CREATOR DATA 公表せず

ディズニー・キャラクターたちがテトリスに登場!!

NEW!

ミッキーマウスやミニーマウス、グーフィーなどお馴染みのディズニー・キャラクターたちが登場する『テトリス』。それがこの『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』だ。このゲームには、PZLの金字塔『テトリス』に新要素を加え、さらにディズニーキャラクターたちの魅力がプラスされている。プレイヤーが選択できるのは、ミッキーマウス、ミニーマウス、ドナルドダック、そしてグーフィーの4人だ。ひとりでプレイするときは、各キャラクターたちのオリジナルストーリーが楽しめるようになっていて、ゲーム中は彼らがコミカルな動きでゲームを盛り上げてくれる。対戦プレイでは、1度にたくさんのラインを消すことで、相手に邪魔なピースを送り込んでアタックをかけることができる。送られてきたピースは積み上げにくい形をしているが、このピースをカウンターではね返して一発逆転を狙うことも可能だ。



▲各キャラクターたちは、それぞれのステージのイメージに合った衣装を着て登場する。



◀ゲームのステージ間に挿入されるオリジナルストーリーシーン。ミッキーたちの前には、どんな相手が……？



◀たくさんのラインを消して相手にアタック。相手には、積み上げにくい形をしたピースが送り込まれる。

DATA
発売元●カプコン
登場時期●未定
PZL

ARCADE ファイティングレイヤー

CREATOR DATA 開発●アリカ

ナムコ+アリカのタッグによる格闘ACT

NEW!

全部で12人のキャラクターが登場する格闘ACT。画面下部にあるバレッジブロウゲージを溜めて特定のコマンドを入力すれば、強力な必殺技を放つことができる。特殊技や必殺技のほか、イージーコンビネーションという初心者でも簡単につなげられる連続技も用意されている。


▲通常技はもちろん、特殊技や必殺技も駆使しながら相手を倒せ。


◀連続技は、レバーやボタンの組み合わせによりいろいろな技が出る。

DATA
登場時期●未定
格闘 ACT

ARCADE カオスヒート

CREATOR DATA P●津田洋介 D●井上治

武器を撃ちまくり奇怪な宇宙生物を倒せ!!

NEW!

ステージ中で手に入るサブウェポンを撃ちまくりながら、次々と現れるクリーチャーを倒していくアクションSTG。各ステージの要所にはさまざまなイベントが用意されていて、これらのイベントの結果によってステージが分岐し、その後のルートが変化するようになっている。


▲サブウェポンは全6種類。それらを使い分けながら各ステージを進め。


◀選択できるキャラは全部で3人。ふたり同時プレイも可能となっている。

DATA
発売元●タイトー
登場時期●今秋予定
ACT

ARCADE レースオン!

CREATOR DATA 公表せず

プレイヤーの顔をカメラで取り込んで……

NEW!

シンプルなコースレイアウトと簡単な操作、そしてプレイヤーの顔を「ナムカム」と呼ばれるカメラで取り込めるのが特徴のバラエティ型RCG。このゲームでは、ライバルの車に自分の車をぶつけて弾き飛ばすという、通常のRCGにはない楽しみ方ができる。



▲もちろん、通信による対戦も可能。最大8人で同時にレースを楽しむことができる。



◀カメラで取り込んだ顔写真は、ゲーム中ずっと画面に映し出される。ライバルカーも、これで一目瞭然。

DATA
発売元●ナムコ
登場時期●稼働中
RCG

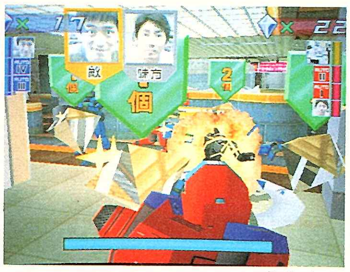
ARCADE ガンメンウォーズ

CREATOR DATA 公表せず

プレイヤーの顔をしたロボットで対戦

NEW!

このゲームでは、小型カメラの「ナムカム」で自分の顔を取り込み、その顔をしたロボットでマシンガンの撃ち合いバトルが楽しめる。最終的な目標は、敵の持っているダイヤを奪うこと。用意されたステージは3種類で、最大4人での通信対戦も可能となっている。




▶顔を取り込めば感情移入度も高まる。画面の中の自分が倒されないよう、慎重にバトルをしていこう。

◀とにかく撃ちまくって相手を倒せ！ もちろん、敵の動きと弾にも注意すること。

DATA
発売元●ナムコ
登場時期●11月予定
STG

※『マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー』と『ファイティングレイヤー』の画面写真と記事内容は開発中のものです。

ARCADE エヴィルナイト

CREATOR DATA 公表せず

迫り来るアンデッドたちを打ち倒せ!!



ハンドガンまたはショットガンを使い、アンデッドなどのモンスターを撃ち倒していくガンSTG。ゲームには3人のプレイヤーキャラが存在し、3人のうちふたりはハンドガン、ひとりはショットガンを持っている。ハンドガンは、プレイヤーが銃口を真上に向けることでチャージ可能。チャージして画面上のゲージを満タンにするたびに、強力な貫通弾を1発撃つことができる。

DATA
発売元●コナミ
登場時期●稼働中

ARCADE ダンスダンスレボリューション

CREATOR DATA 公表せず

軽やかにダンスステップを踏もう!!



音楽に合わせて画面上に現れる4種類の矢印の指示どおりに、筐体の底部に設置されたフットパネルを踏みながらゲームを進めていくダンスシミュレーションゲーム。ダンスのステップを間違えるとダンスゲージが減少していき、そのゲージが0になるとゲームオーバーだ。プレイヤーが選べるキャラは6種類で、プレイモードはEASY～HARDの3種類が用意されている。

DATA
発売元●コナミ
登場時期●11月18日

ARCADE ショックトルーパーズ セカンド スカッド

CREATOR DATA 開発●ザウルス

前作以上の爽快感を味わえる!!



昨年10月に発表された『ショックトルーパーズ』の続編。プレイヤーは、攻撃方法と性能の異なる4人の中からひとりを選び、ゲームを始める。ステージ中に設置された武装トラックや警備トラックなどに乗り込んだり、火炎放射器やミサイルランチャーなど、強力な武器を駆使して敵を倒しながらゲームを進めていこう。キミは全7面を制覇することができるか!?

DATA
発売元●SNK
登場時期●今秋予定

ARCADE 闘龍伝説エランドール

CREATOR DATA 開発●サイ・メイト P●斉藤裕之 CG●李KPA

ドラゴンを駆り、白熱の空中戦を展開!!



プレイヤーがドラゴンマスターとなり、ドラゴンに乗って空中でのバトルを展開する3D格闘ACT。相手と闘うときは、小&大攻撃ボタンでマスターが、コマンド入力+大攻撃ボタンでドラゴンが攻撃を繰り出す。もちろん、このほかに必殺技も用意されている。ただし、各ドラゴンに設定された「D-Power」を使い切ると、ドラゴンに攻撃させることができなくなるので注意。

DATA
発売元●テクモ／（有）サイ・メイト
登場時期●今秋予定

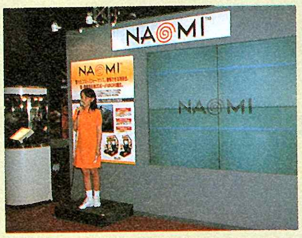
Arcade Game Topics

「新世代」は見えたか？

第36回アミューズメントマシンショーレポート



▲『DDR』に合わせ踊るダンサー。コナミブースは熱かった！

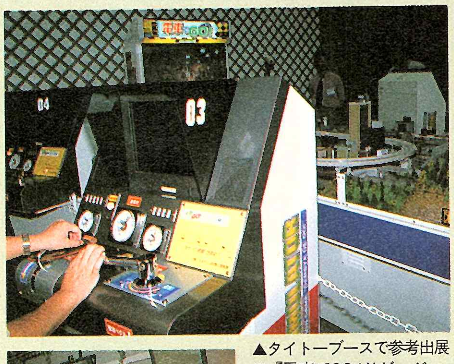


◀セガブースにて「NAOMI」発表のデモ映像。開発コードネームだと思っていたナオミがまさか正式名称だったとは…。

9月17日～20日（一般開放は19日、20日）の4日間、アーケードゲームの祭典・第36回アミューズメントマシンショーが開催された。今回は目玉と呼べるゲームがなく地味になるのでは？　とも思われていたが、フタをあければ各社ともショー初公開の隠し玉を披露。予想以上の盛り上がりを見せた。まず注目を集めたのがセガ。業界では以前からいつ発表するかと言われ続けてきたドリームキャストとの互換基盤「NAOMI」と同基盤使用ゲーム（自社3、他社2）を発表したからだ。「NAOMI」については特集記事で詳しく触れているのそちらを見て欲しい。新しい業界基準を目指す、とコンシューマ同様の強い意気込みが感じられたが、このショーに限っていえば主役はコナミに。ビートマニア系新作一色のブースは会場一番の熱気に包まれていた。



▲「NAOMI」専用RCG用筐体か？　画面にはタイトル未定で車同士が衝突するドライブ？　ゲームの映像が。



▲タイトーブースで参考出展の『電車でGO！Nゲージ』。目の前のNゲージを実際に操作する。リアル感バツグン。



◀ビスコではN64との互換基盤「ALECK64」を使用した『イレブンビート』を出展していた。



◀カプコンも「NAOMI」ボードに参入を発表。ビデオ出展のみで公開されたのは格闘ならぬ活劇ACT『POWER STONE（パワーストーン）』。



◀コスチュームのお姉さんがお相手するガンSTGはタイトー。やっぱりショーはこうでなくっちゃ。

ネット大好き♡有名人のおすすめサイトはコレ！

ネット天国

ＴＶにラジオに大活躍の西村知美さんは、ネットサーフィンやメールでのコミュニケーションを楽しむネットワーカーでもある。そんな西村さんに、ご自身のホームページについて、そしてお気に入りのホームページについてお話をうかがった。





タレント

西村知美さん

1970年山口県生まれ。'86年映画『ドン松五郎の生活』主演でデビュー以後、映画、TV、ラジオにと大活躍。また、ベストアルバムを含む17枚のアルバムを発表している。現在は『さんまのスーパーからくりTV』(毎週日曜日19時〜20時・TBS系) などにレギュラー出演中。

デビュー当時の映像をホームページにのせようかと思っています

『とろりんのページ』の全体的な管理は、パソコンに詳しい方にお願いしていますが、直筆メッセージとQ＆Aのコーナーは私が作っています。ファンを中心として、いろんな方が見に来てくれますね。以前、初心者向けにホームページ作成方法を解説するＴＶ番組『ホームページは難しくない』(ＮＨＫ教育) に出演していたので、それを見た方がホームページを見に来てくれるようになってユーザー層が広がりました。

ネットサーフィンも好きなんですが、今、我が家ではインターネット禁止なんですよ。電話代がかかり過ぎるからと、主人に止められてしまいました。だから、インターネットカフェに行ってアクセスしています。東京ディズニーランドなどのテーマパークのページは、行く前には必ず見てイベントのスケジュールなどをチェックしています。検索エンジンで〝西村知美〟という単語で検索して、ファンの方が運営しているページを探して見たりもします。一度、そういったファンページの掲示板に書き込みをしたことがありますよ。「本人からです」とメッセージを入れておきました。

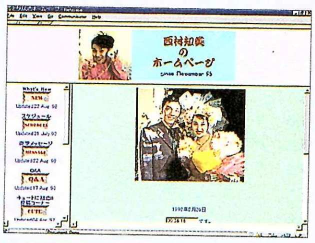
今後は、ビデオ編集ソフトを使って、ホームページでデビュー当時の映像を紹介できたらいいなと思っています。私が歌っているところを見たことがない方も多いですから (笑)。

直筆メッセージも公開！

とろりんのページ

http://www2.gol.com/users/hnomura/TORORIN/tororin.html

ほのぼのとした雰囲気と情報量の多さが魅力的。今後のスケジュールやプロフィールのほか、ファンからの質問に答えるコーナー、西村さんの近況が分かる直筆メッセージコーナーなどがオープンしている。



◀トップページにジャンプすると、西村さんのメッセージボイスが流れるのだ。

西村さんの大好き♡ 1

99人の最終電車

http://contents.justnet.or.jp/naminori/99/top.htm

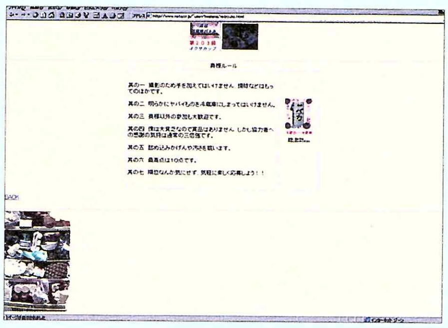


ミステリー作家、井上夢人氏によるハイパーテキスト小説が読める。舞台は浅草ー渋谷間を走る地下鉄銀座線の中。電車の座席表にある人物アイコンをクリックすると、その人物を主人公とした物語が読める仕組みだ。読者は、登場人物それぞれの物語を読むことによって、小説のなかで〝視点切り換え〟を行うことができる。「2か月くらいかかって作りあげたそうですが、本当によく作ったというくらい細かくできています」(西村さん)

西村さんの大好き♡ 2

奥様冷蔵庫バトル

http://www.netq.or.jp/~user/twatana/reizouko.html



冷蔵庫の中の汚さや詰め込み加減を競うというユニークなコンテスト。全国から送られてきた冷蔵庫内写真が掲載されており、作者がひとつずつにコメントと評価を添えている。詰め込みすぎて棚がゆがんでいたり、フロッピーディスクを冷やしていたりと、強烈な写真ばかりで一見の価値あり。「これ意味あるのかしら、と思ったんですが、ひとの家の冷蔵庫はのぞきたくなっちゃうんですね。人間の心理をついていると思います」(西村さん)

西村さんの大好き♡ 3

MIYUKIのローズガーデン

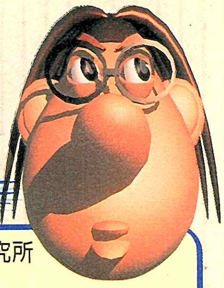
http://www.iijnet.or.jp/rose/



西村さんは、パソコンで分からないことがあると、仲良しの少女漫画家、野間美由紀さんにメールで教えてもらうそう。「締め切りでお忙しいのに、メールで質問するとあっという間にこと細かく教えてくださるんですよ」(西村さん)。もちろん、野間さんのホームページもお気に入りだ。最新刊情報やイラストギャラリーのほか、オンラインマンガスクールなど、充実した内容が人気。

メディアワークスでもホームページを開設中　メディアワークスのホームページも公開中！新刊情報やホームページだけで読める小説など、盛りだくさんな内容だ。URLはhttp://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム広告の仕掛人



元気のない日本のCM業界で、期待を集めるゲーム会社のCM

イメージ工学研究所
福井美行

夏休みに行った奄美大島のホテルに、なんとファミコンが。せっかく自然溢れる島に行ったのに、FCに興じた想い出だけが残った。

このところ、日本の広告業界人がグーンと落ち込むようなニュースが相次いだ。

その1。今年、日本国内の広告界で最高の栄誉とされているACC賞で、グランプリに当たる郵政大臣賞をナイキの『マイケルジョーダン篇』が受賞した。なんと、海外制作CMがグランプリを獲得したのは同賞始まって以来のこと。

その2。国際的に最も栄誉ある広告賞であるカンヌでも、やはりナイキがグランプリを受賞。日本のCMの上位入賞は、昨年と同じく皆無。

受賞することだけが優劣のバロメータではないが、日本のCM、ちょっと元気がない。

毎日テレビを観ていて僕らには、それなりにおもしろいと思うCMはある。サントリーやキンチョーは相変わらずイケてるCMを連発している。ただ、ナイキのCMと比べれば、確かに見劣りしてしまう。

ナイキは、どのCMも、出演者が超ゴージャスな上に、最大90秒タイプの長尺ものが中心。世界各国で流すことを前提としたカネのかけ方は、ハンパじゃない。日本だけ流す国産CMとは、スケールが違うのだ。

とはいえ、一昔前のラーク（たばこ）やコカコーラもナイキのようにやっていたわけだから、やっぱり今の日本のCM界は元気がないのだ。

なぜだろう。

日本では、15秒CMが圧倒的に多いという欧米とは違う特殊な事情がある。15秒では、内容をじっくり訴求することより、インパクト勝負を強いられる。結果、表現の幅がすごく狭められることになる。

例えて言うなら、8ビットのゲーム機用でもおもしろいゲームは作れるけど、16ビットや32ビットあれば、表現の幅が広がるのと同じ。賞レースでは、8ビットの作品ばかりでは、32ビットのゴージャスな作品群の中では、埋もれてしまうのは仕方がない。

さらに、不景気が拍車をかけて、スポンサーの意識が保守的になり、自由な発想のCMをシャットアウトする。まさに経済全体の元気のなさが、広告業界に伝染している感じ。

その元気のないCM界で、やたらと注目されているのが、実はゲームのCMなのである。

コマーシャルフォト、宣伝会議、広告批評といった主要な広告専門誌は、毎号必ずと言っていいほど、ゲームのCMを取り上げる。

とりわけ多いのが、セガの「せがた三四郎シリーズ」と「湯川専務シリーズ」。



「せがた三四郎」は、タレントとコンセプトのマッチングの良さが、高い評価を受けている。

すでに受賞経験もある。あるCM音楽の賞で、「商品名、社名等を明確に歌い込んだ」ということで、金賞を受賞した。音楽に限定した賞とはいえ、快挙には違いない。

一方の「湯川専務シリーズ」は、日本の風土には合わないとされてきた比較広告の新しい手法、として注目された。

SCEのCMも、もちろん取り上げられることは多く、そのユニークな切り口は、常に広告専門家の間では注目されている。

この両社に共通するCM戦略は、シリーズ性を重視していること。その点、ソフト専業メーカーは、内容もターゲットも異なるソフトに共通した要素を盛り込むことはなかなか難しい。

コナミのように、ジャンル名を最初に入れることでブランドイメージを醸成しようとするチャレンジも見られるが、広告の専門家たちの目を引くまでにはいたらない。

また、ナイキほどではないが、30秒や60秒などの長尺タイプを多様している点もセガ、SCE両社に共通している。せがた三四郎、湯川専務、パラッパ君、クラッシュ君などのキャラクター人気は、長尺CMが支えていると言っても過言ではない。

この勢いで行けば、ゲームのCMが、ACCやカンヌのような大舞台でグランプリを獲る日も間近、かもしれない。逆に言えば、他の業界には、あまり期待できないのである。ゲーム業界もあまり元気がないと思っていたけど、他の業種よりは、だいぶマシなのだ。

むろん、CM賞を受賞することがCMの目的ではない。やはり、商品が売れてこそCMは輝く。

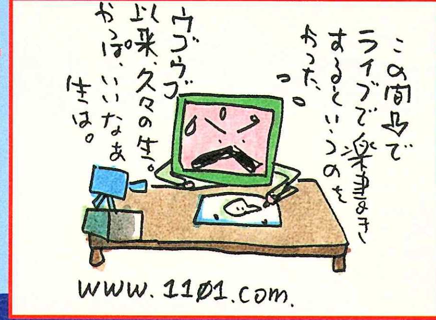
皮肉にも、SSが収束期を迎えたこの時期になって「せがた三四郎」が注目されたセガは、複雑な心境であろう。もう少し早く「せがた三四郎」が登場していれば、SSもまだまだイケていたかもしれないのに。

「もうCMに出なくてもいい」と言う「湯川専務シリーズ」第3弾CMは、「また出なければならないかもしれない」（DCの苦戦）という意味にも聞こえる。そうならないことを祈りつつも、また出て（活躍して）欲しいという気もする。

 イラスト／TAMITO SUZUKI

連載第16回　ゲームクリエイターの密かな本音

森川君のヘンテコなゲーム



森川幸人　39歳　出身：岐阜県　有限会社ムームー代表。代表的な仕事：ウゴウゴルーガCG、『ジャンピングフラッシュ1、2』『がんばれ森川君2号』（SCE）『アストロノーカ』（エニックス）制作等。

ゲーム作りの「心技体」

「心技体」は、スポーツ、特に格闘技の世界ではモースト・インポータント（最重要）な要素といわれ、そのバランスが重要視されています。

同じようにゲーム作り、いや商品作りの世界でも、3大要素というのがある気がします。なんてことを、ようやく見た「もののけ姫」のメイキングビデオ（3本セットのヤツ）を見てあらためて感じたのでした（このビデオには感動します。ゲーム作りを目指している人や、現場の人は絶対見とかなきゃいけないですね）。

「もののけ姫」は映画の興行記録を塗り替える大ヒットになりましたが、個人的には、確かにすばらしいアニメだけど、いままでの宮崎作品と比べて、そんなに抜きんでているかと考えたとき、ちょっと「？」でありました。

でも、このビデオを見て「そういうことか！」とすっかり、「？」が解決してしまいました（個人的には）。

「商品」が売れるためには、そもそもの「アイデアを生み出す力」とそれを具現化する「技術力」とそれを「売る力（アイデアと行動力とお金）」が必要だと思います。「もののけ姫」の奇跡的なところは、この3つの力がいずれもずば抜けている、しかも力量のバランスがとれて、完全な正三角形の構成になっているところだと思うんです。

そう、この見事な正三角形の構造が、今までの宮崎作品との違いだったんだとわかったんです。間違ってるかもしれないけど、自分で納得しているから、それでいいんです。

そんなこと簡単なことじゃないかと思うかもしれませんが、3つの力がすべて均等にすばらしいというのは、なかなかないのですよ。どこかが力負けしてしまっていびつな三角形になってしまうことが多いんです。

特に昨今の不況です。

こう不況になると、ますます三角形はいびつになります。いびつな三角形ではホームランにはなりません。

「売る力」については、門外漢なんで何も言えませんが、ただひとつ、「アイデアは金に換金できる」はずだとは思っています。逆に言えば、お金があれば、それほど「アイデア」は必要ないのですが、金がなければ、その額に相応する分の「アイデア」が必要だということです。

で、制作の方です。

僕は基本的には、マーケティングからの発想はダメだと思っています。「今これが流行っているから」とか「ユーザーの嗜好調査の結果」とかそういう「昔→今」のベクトルから導く解答は役にたたないと思うからです。だって、どう作ったって、ソフトが完成するのは1年以上先です。「昔→今」のベクトルの延長線上に「1年後」があるとは、とうてい思えません。

ですが、「好きなモノを作るんだぁ」というすばらしい時代でなくなったのも事実です。

そう、もうすっかり「貧乏」になったんです。

ちょっと話がずれますが、僕は昔から（そして特に最近）、NHK教育とテレビ東京（12chね）のファンなんですが、彼らの共通点は、「貧乏」であることです。世の中がバブリーだったころから、ずっと「貧乏」でした（実態はよく知りませんが、少なくとも僕にはそう見えました）。

しかし、彼らは金銭的に「貧乏」であったかもしれませんが、アイデア的に「貧乏」ではなかったので、おもしろい番組を作ってこれたわけです。だから世の中自体がすっかり「貧乏」になってしまっても、全然OKなのです。

というよそ様の前例があるわけです。ですから、これからは「アイデア」の勝負です。すっぽりとなくなった「お金」の場所を「アイデア」で埋め合わていく、そういう発想をしていかないとダメですね。

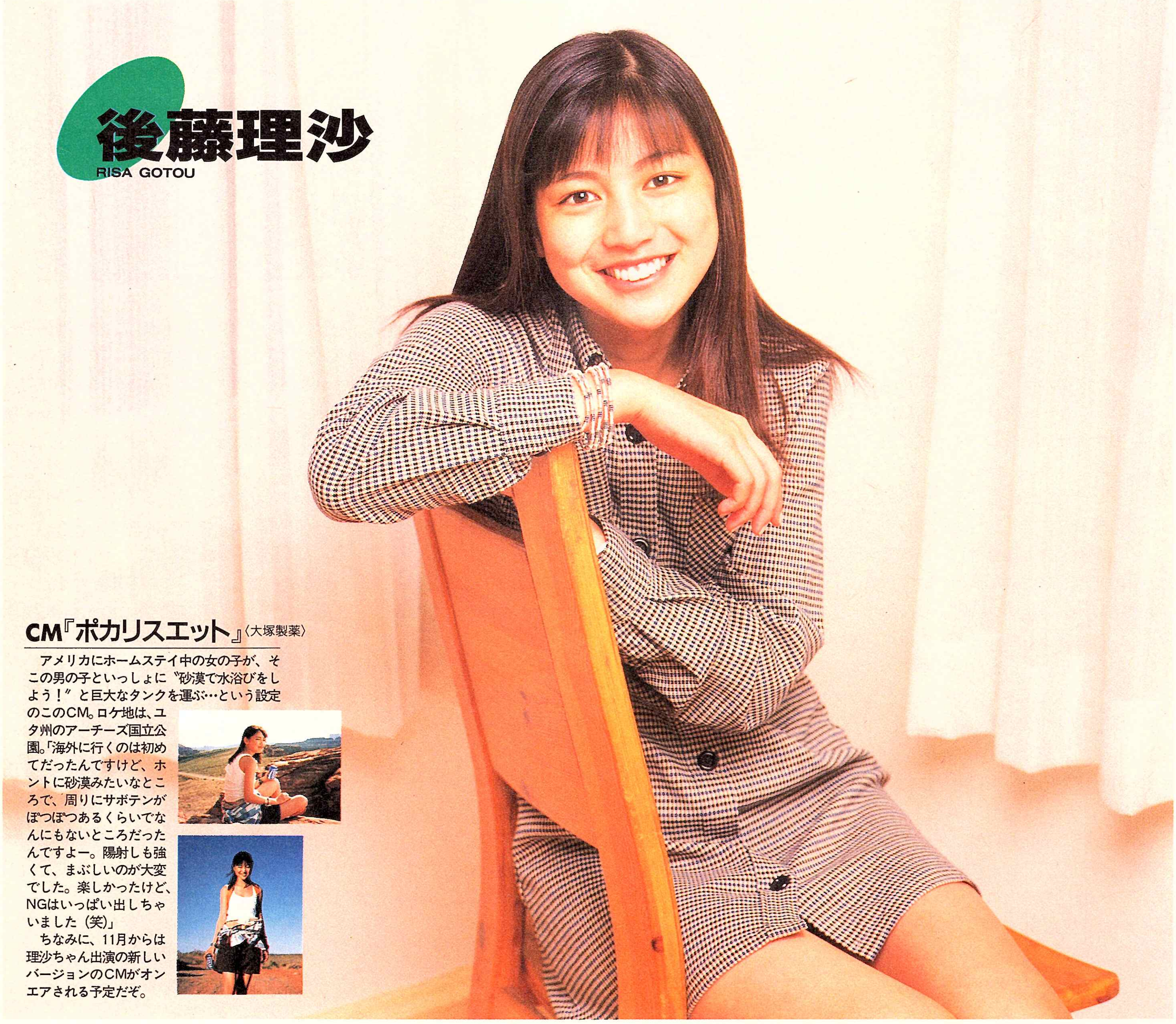
ところがどっこい「水とアイデアはタダ」だと思っている日本です。「アイデアこそ命」なんて口で言っていますが、「アイデア」だけでお金儲けをしているのは、詐欺師くらいなもので、一般に「労働」に対してしか報酬を支払わないのが日本です。ウソだと思ったら企画書だけを売りに行ってみてください。企画書を書いたという「労働」に対しては報酬を支払ってくれますが、本来の「アイデア」に対しては、「ささやかな気持ち」しか支払ってもらえないと思いますよ。

こういう時代に、そういう国で、モノづくりをしていくわけですから、こりゃ難儀なことです。僕はひとつアイデアを見つけたんですけどね、それは内緒です。誰か買ってくれません？



イラスト／森川幸人

撮影／松田和弘　文／青嶋真也



後藤理沙
RISA GOTOU

CM『ポカリスエット』〈大塚製薬〉

アメリカにホームステイ中の女の子が、そこの男の子といっしょに〝砂漠で水浴びをしよう！〟と巨大なタンクを運ぶ…という設定のこのCM。ロケ地は、ユタ州のアーチーズ国立公園。「海外に行くのは初めてだったんですけど、ホントに砂漠みたいなところで、周りにサボテンがぽつぽつあるくらいでなんにもないところだったんですよー。陽射しも強くて、まぶしいのが大変でした。楽しかったけど、NGはいっぱい出しちゃいました（笑）」

ちなみに、11月からは理沙ちゃん出演の新しいバージョンのCMがオンエアされる予定だぞ。

将来はドラマをコツコツ、CMをドサドサ…できたらいいなぁ!?

今年の夏に大量オンエアされた『ポカリスエット』のCMで、いきなり注目を集めた美少女、後藤理沙ちゃん。この作品がまったく初めてのCM出演ながら、とてもナチュラルな演技が印象的でした。

「福岡の友だちからも、〝見たよー〟っていっぱい電話がかかってきましたねー。でも、お姉ちゃんや仲のいい友だちの評価は厳しいんですよ。お姉ちゃんは〝肌がきたない〟って言うし、友だちは転ぶシーンを見て〝転び方が甘い〟とか〝まだまだ修行が足りん〟とか…（笑）。撮影は、最初は緊張しましたけど楽しかったんですよ。もう、普通に自然に笑ってたし。共演の男の子とも（通訳さんを通して）いっぱいしゃべってフレンドリーになれたし（笑）。でも、毎日朝が早くて、眠かったです…」

独特ののんびりとした口調で、とにかくよくしゃべり、よく笑う彼女。素顔はとってもピュアでマイペースな中学生なのです。

「もう、家では、いつもグーグー寝てますよ。学校でも、授業中は最近マジメに勉強してますけど、休み時間は寝て（笑）。なんか〝寝る子は育つ〟って言いますけど、ちょっと育ちすぎちゃいましたねー（笑）。あと、放課後は、カラオケで3時間くらい歌って、その後公園で友だちとしゃべる、みたいな。カラオケでよく歌うのは、ラルク・アン・シエルとかGLAYとかLUNA SEAとか、男の人のばっかりです」

CMに続いて、先月には人気ドラマ『世界で一番パパが好き』へのゲスト出演で、憧れのドラマの現場も初体験。

「家出少女で、私と反対のことばっかりやってる女の子の役だったんです。お芝居はすごい難しかったですけど、共演のみなさんはホントにみなさん明るくていい人ばっかりで、おしゃべりばっかりしてました。お姉ちゃんチェック？　入りましたよー。〝さすが理沙、にらむのはうまい〟とか（笑）。なんか、目つき悪いとか言われるんですよー。ねー。」

将来は、CMもドラマも歌もこなせるマルチタレントが目標の理沙ちゃん。今後の〝マイペースな〟成長に期待しましょう！

「目標は、工藤静香さんです。何でもやってるからすごい憧れちゃう♡みたいな感じなんですよ。私も、まぁこれからは、ドラマをコツコツ、CMをドサドサ、歌をチョロチョロ…と、できたらいいなぁー（笑）」

●PROFILE

★'83年6月18日生まれ。福岡県出身。身長164cm。B80-W54-H84。血液型O型。趣味・特技はピアノ、ギター、卓球、インラインスケート、ランニング。昨年4月に福岡から上京し、今年6月から大塚製薬『ポカリスエット』のCMキャラクターに。9月9日にオンエアされたフジテレビ系『世界で一番パパが好き』の10話では女優業にも初挑戦。

百花繚乱！ 10月スタートの新ドラマチェック!!

●各テレビ局とも気合いの入る10月スタート連続ドラマ。M・B流に独断と偏見の注目作をご紹介！



P.A.(プライベート・アクトレス)
日本テレビ系／土曜21:00～
▲女優の隠し子・志緒(榎本)が、天性の天才的演技力を武器に、報酬と引き換えに毎週さまざまな人物を演じる女優＝〝P.A.〟として活躍する社会派ドラマ。

7～9月オンエアの『GTO』を引き合いに出すまでもなく、最近の連続ドラマの話題はフジテレビが事実上の独占状態。そこに、〝視聴率四冠王〟の名にかけて真っ向勝負を挑んだのが日本テレビ。まず、この秋一番の話題作『世紀末の詩』は、野島伸司脚本、竹野内豊主演とあの名作『星の金貨』コンビが再び。気になる女性キャストも、木村佳乃、吉川ひなの、松本恵ら豪華なレギュラー陣はもちろん、1話に出演の広末涼子を筆頭に、野島氏ゆかりのそうそうたる顔ぶれが続々ゲスト出演する。

しかし、M・Bでは日テレのもうひとつの看板作『P.A.』をプッシュ。同枠の代表作『家なき子2』で女優デビューした榎本加奈子が、ヒロインとして凱旋。〝音無可憐〟とは一味違ったクールな役柄で女優・榎本の今までにない新鮮な表情が見られそうだ。

いっぽう迎え撃つフジテレビは中山美穂＆木村拓哉の『眠れる森』を筆頭に最強布陣で磐石の体制。加えて、この夏絶好調だった〝ドラマの火曜日〟に20時台のドラマ枠を新設。第1弾の『走れ公務員！』では、さとう珠緒をヒロインに抜擢。個性派の女優陣がズラリ脇を固め、婦警版『ショムニ』を狙う！



走れ公務員!
フジテレビ系／火曜20:00～
▲さとうのライバル役に奥菜恵が。同僚役で山口紗弥加、藤崎奈々子らも。

■10～12月テレビドラマ一覧

	時間	ドラマ名	主な出演者	放送開始
日テレ系	月曜22時	奇跡の人	山崎まさよし／松下由樹／戸田菜穂 豊原功補／植木等	10/12～
	水曜22時	世紀末の詩	竹野内豊／山崎努／坂井真紀／木村佳乃／吉川ひなの／松本恵	10/14～
	土曜21時	P.A.(プライベート・アクトレス)	榎本加奈子／岩城滉一／萬田久子／池内博之／原千晶／加藤あい	10/17～
TBS系	日曜21時	なにさまっ!	岸谷五朗／松雪泰子／渡部篤郎／篠原涼子／長嶋一茂／竹内結子	10/11～
	木曜21時	渡る世間は鬼ばかり	藤岡琢也／長山藍子／泉ピン子／中田喜子／野村真美／前田吟／吉村涼	10/1～
	木曜22時	仮面の女	雛形あきこ／石田純一／小林稔侍／斉藤慶子／東貴博／秋本祐希	10/15～
	金曜21時	PU-PU-PU-	森田剛／三宅健／岡田准一／江川卓／所ジョージ／段田安則／鈴木砂羽	10/9～
	金曜22時	あきまへんで!	中村玉緒／内田有紀／藤原紀香／二宮和也／鈴木杏／橋爪功／西村雅彦	10/9～
フジテレビ系	月曜21時	じんべえ	田村正和／松たか子／草彅剛／高島礼子／黒坂真美／森本レオ	10/12～
	火曜20時	走れ公務員!	さとう珠緒／奥菜恵／金子賢／山口紗弥加／藤崎奈々子／岩崎ひろみ	10/13～
	火曜21時	殴る女	和久井映見／吹越満／東幹久／石黒賢／天海祐希	10/13～
	火曜22時	ソムリエ	稲垣吾郎／鈴木杏樹／菅野美穂／武田鉄矢	10/13～
	水曜21時	タブロイド	常盤貴子／真田広之／ともさかりえ／佐藤浩市／京野ことみ／柏原崇	10/14～
	水曜22時	板橋マダムス	櫻井淳子／村上里佳子／辺見えみり／宮地雅子／高橋克実／寺脇康文	10/14～
	木曜22時	眠れる森 A sleeping Forest	中山美穂／木村拓哉／本上まなみ／陣内孝則／仲村トオル	10/8～
テレ朝系	月曜20時	チェンジ!	浅野温子／野村佑香／藤原竜也／うじきつよし／阿部寛／山口あゆみ	10/12～
	水曜21時	はみだし刑事情熱系	柴田恭兵／風吹ジュン／風間トオル／前田愛／中山忍／樹木希林	10/7～
	木曜21時	外科医・夏目三四郎	内藤剛志／山田邦子／井上晴美／山本未来／黒谷友香／高田純次	10/15～

『長い間』のKiroroが待望の1stアルバムを発表!

デビューシングル『長い間』が今年を代表するロングセラーを記録。一躍時の人となった沖縄出身の2人組、Kiroro。そんな彼女たちが、10月1日に待望の1stアルバム『長い間～キロロの森～』をリリースした。
『長い間』『未来へ』と2枚の大ヒットシングルを含む全10曲は、すべて学生時代からのふたりの〝思い出〟をベースにした作品。シンプルでピュアな楽曲の数々は、シングル同様きっと万人の共感を呼びそうだ。



◀ビクターエンタテインメント／発売中／3,059円［税込］。

深夜の人気アイドル育成番組『芸能女学館』の待望初ビデオ

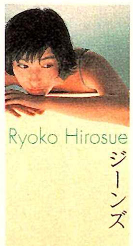
4月からフジテレビの深夜に放送され話題を呼んだ、アイドル育成バラエティ『アイドルハイスクール芸能女学館』(10月からは『～芸能女学館2学期』としてリニューアル)。同番組のレギュラー〝1期生〟15人が全員参加した待望の1stビデオ『アイドルハイスクール芸能女学館 VIDEO BIBLE』が、9月18日にリリースされた。水着姿もまぶしい沖縄ロケの映像＋名場面集で1期生15人全員の素顔がわかる、ファン必見の作品だ！



▲ポニーキャニオン／発売中／3,150円［税込］／初回特典は〝生シール〟。

広末涼子のニューシングルは2バージョンが同時発売!

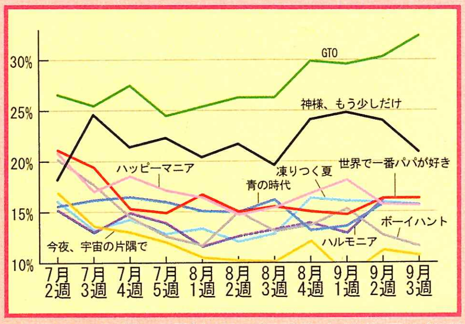
CMにドラマにと、その勢いはいまだとどまるところを知らない広末涼子。歌手としても絶好調の彼女が、10月7日に待望のニューシングル『ジーンズ』をリリースした（読売テレビ・日本テレビ系アニメ『金田一少年の事件簿』ED曲)。これまで主に女性アーティストの作品を歌ってきた彼女が、本作ではUAなどのプロデュースでも知られる朝本浩文氏作曲の作品に初挑戦。さらにビジュアル面でも、初回分と通常版ではデザインの異なる2バージョンが同時発売。(写真は初回分)



◀ワーナーミュージック・ジャパンPLANETS／発売中／1,020円［税込］。

MEDIA COUNT DOWN ドラマ視聴率

『GTO』『神様～』が安定した強さ 最後も他作品の巻き返しはならず…!



■7月クール(7～9月)ドラマ視聴率上位作品の推移

結局、毎月同じことを書きつづけたことになる7～9月期の連続ドラマ。『GTO』『神様～』のフジテレビ火曜日勢の勢いは最後まで衰えることなく堂々のワンツーフィニッシュとなった。
『GTO』に至っては最終回より前に30%突破という快挙。集計期間の関係でフジテレビ各作品の最終回は含まれていないが、『GTO』が35.7%、『神様～』は28.3%を記録している。他の上位陣には大きな変化はなかったが、初回以外は低迷した『ボーイハント』を、徐々に盛り上がりを見せた『凍りつく夏』が逆転した。上の記事でも紹介したように10月期の他局の巻き返しはあるのか!? それとも好調火曜日にドラマ3本立てのフジテレビが突き放すのか？

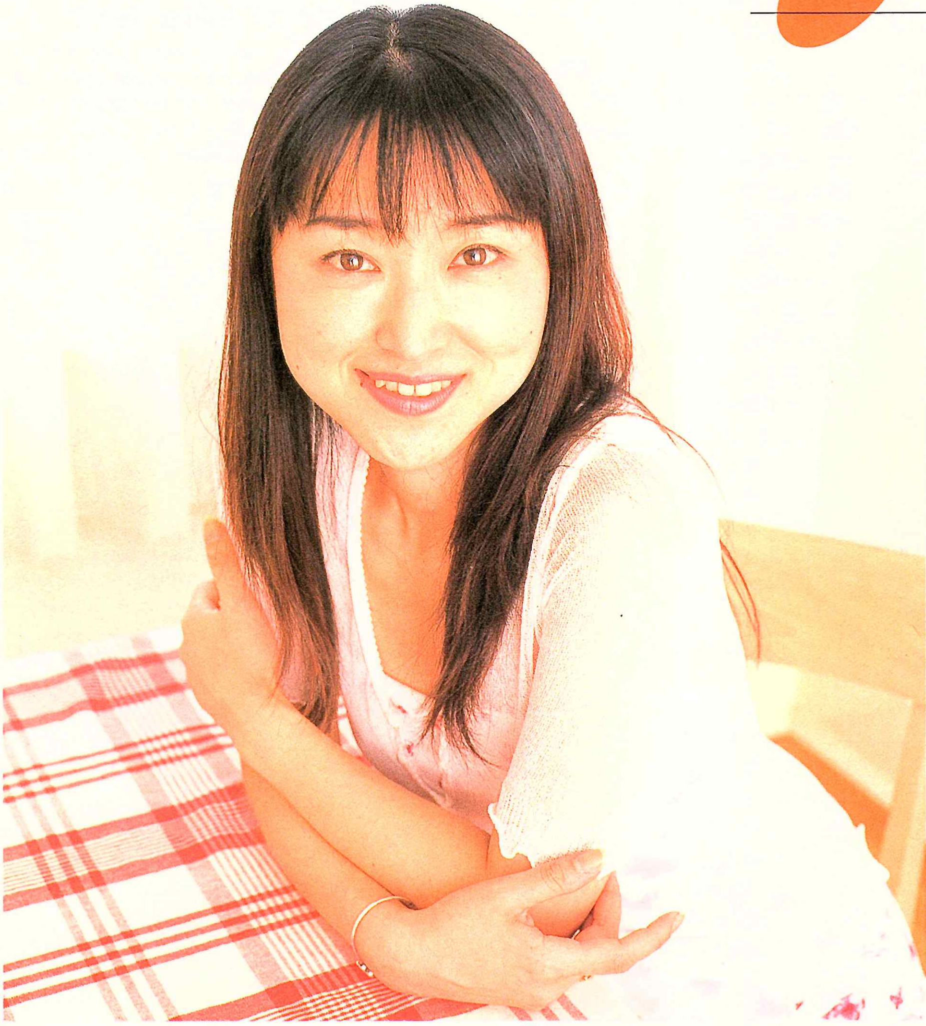
今月(先月)	番組名	平均視聴率	系列	日時
1 (1)	GTO	27.7%	フジ系	火22:00～
2 (2)	神様、もう少しだけ	22.0%	フジ系	火21:00～
3 (3)	ハッピーマニア	16.9%	フジ系	水22:00～
4 (4)	世界で一番パパが好き	16.4%	フジ系	水21:00～
5 (5)	青の時代	15.5%	TBS系	金21:00～
6 (7)	凍りつく夏	14.5%	日テレ系	月22:00～
7 (6)	ボーイハント	14.4%	フジ系	月21:00～
8 (8)	ハルモニア・この愛の涯て	13.8%	日テレ系	土22:00～
9 (9)	今夜、宇宙の片隅で	11.7%	フジ系	木22:00～
10 (10)	海まで5分	11.6%	TBS系	日21:00～
11 (11)	女教師	11.5%	テレ朝系	木21:00～
12 (12)	ラブとエロス	10.4%	TBS系	木22:00～
13 (13)	ランデヴー	9.8%	TBS系	金22:00～
14 (14)	ひとりぼっちの君に	9.6%	TBS系	木21:00～
15 (15)	お熱いのがお好き？	9.1%	日テレ系	水22:00～

※第2クール(7／1～9／30)に放送されている連続ドラマの平均視聴率をビデオリサーチ社調査の視聴率(関東地区)をもとに編集部が独自集計した(9／20まで)。

撮影／中村英良　文／青嶋真也

金月真美

MAMI KINGETSU



新たな目標へ向けて“行くぞ!”というアルバムができました

アニメやゲームの声優、ラジオパーソナリティ、そしてアーティストとしても大活躍の金月真美さん。10月9日には、シングルとしては久々のバラード曲『Dreams～夢の灯る街』をリリースする。

「これからクリスマスに向かっていく季節にピッタリなメロディを、ぜひ聴いていただきたいと思います。なんか、すごいメロディがきれいで歌うのが気持ちいい曲でしたねー。ただ、気持ちいい反面でスケールが大きいし難しい曲でもあって…。自分の中に、今までいろんな歌を歌ってきた蓄積があって初めて歌えた曲かな？　と思っています」

続いてリリースするアルバム『Touch and Go』には、なんと懐かしいデビュー曲『もっと！モット！ときめき』の新録バージョンが収録されている。

「声はずいぶん変わっている気がするんですけど、当時には当時の、今には今のよさもあったりして、自分でも面白いなぁ…と思いつつ聴き比べてます」

彼女にとっては今回のアルバムはデビュー曲から現在までの歌手としての集大成であり、同時に新たな可能性を感じさせる作品になっているようだ。

「今まで声優や歌手としてやってきたことが一応ひと段落ついて、また新たな活動とか目標とかいろんなことを〝よーし、ごーっと行くぞー!! (笑)〟という気持ちを込めてタイトルを付けたんです。中身も半分はポップなシングル曲で、あとは等身大の自分とのバランスを取るために少し大人っぽいものも入れて〝これからの金月を見てほしいなぁ〟というラインナップになっています。素敵な曲がいっぱいいっぱい並んでいて、私自身も相当気に入った作品になっているんで、みなさん聴いてください！」

CD『Touch and Go』



『ときめきのオルゴール』『メロディ』ほか全15曲入り。初回限定盤のみピクチャーレーベル＋４曲入りのCDマキシシングルが同梱。シングル『Dreams～夢の灯る街』と両方購入すると、抽選でプレミアムイベントへ参加できる特典もあるぞ。詳しくはCD内の案内を参照のこと（コナミ／キングレコード／10月23日発売／3,059円[税込]）。

CDS『Dreams～夢の灯る街』



シングルとしては久々の王道を行くバラード。この曲は左のアルバムには未収録だが、同じメロディでまったく別の詞&アレンジの曲『Dreams～for you』が収録されているので聴き比べてみよう。c/w『あなたが想うよりずっと』は、彼女のラジオ番組『金月真美のおねがいプラネット』のED曲。(コナミ／キングレコード／10月9日発売／1,020円[税込])。

●PROFILE

★４月２日生まれ。兵庫県出身。'95年にコナミ『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役のCVを担当し、注目を集める。歌手としては'95年に『もっと！モット！ときめき』でデビュー。以後、声優・歌手・ラジオDJなどで活躍。現在は、10月4日からスタートしたテレビ東京系アニメ『ガサラキ』（日曜9時30分～）のヒロイン・ミハル役のCVを担当。

日本発、フルCGのOVA『青の6号』がついに発売!

日本初のフル・デジタルアニメーションビデオ『青の６号』が10月25日発売のvol.1〝ＢＬＵＥＳ〟でそのベールを脱ぐ。60年代に話題を呼んだ同名の海洋冒険漫画を原作に、同作にインスパイアされたデジタル世代の一流クリエイターたちが結集。製作課程でフィルムを一切使用しない、日本初のフル・デジタルアニメーションという手法でも話題の作品だ。

さらにLD、DVD版ではドルビーデジタル・サウンドの立体音響も楽しめるぞ。



◀バンダイビジュアル／10月25日発売／VC、LD、DVDとも各5，000円［税別］。

ファン必見『悠久幻想曲』の初ビデオ&ベストアルバム

人気のPS、SS用ゲーム『悠久幻想曲』シリーズの、初ビデオ&ベストアルバムが10月21日にリリースされる。ビデオ『悠久Graffiti』は、人気キャラのビデオクリップのフル収録をはじめ、新曲のレコーディング風景などを収録。ベスト盤『悠久幻想曲 THE BEST』(写真)は、悠久キャラクターたちがDJ形式でお気に入りの曲やドラマCDの名場面を紹介。新作の合唱曲やキャラ座談会など満載で、お買い得のSPプライス。



▲ポニーキャニオン・サイトロンレーベル／10月21日発売／2,100円［税込］。

クリィミィーマミとファンシーララ究極の魔法少女の対談が実現!

次のページでも紹介しているテレフォンサービス「ポケットタウン」内の番組「スーパーアップルタウン」でクリーミーマミCVでブレイクした太田貴子がパーソナリティのトーク番組「アニメハウス〝TAKAKO CLUB〟」がスタート。10月のゲストにファンシーララCVの大森玲子を迎えて週替りで放送中。(アニメハウスアドレス番号は5-1-7。電話番号は右ページに)



◀新旧の魔法少女CV同志の対談。どんな話題が飛び出すのか?

■10月号の当コーナーで『サクラ大戦～桜華絢爛～光録音館』を２枚組と紹介していますが、同作品は１枚組でした。訂正してお詫び致します。

新企画

アイドルのナマの声が聞けるテレホンサービス開始!

●M・Bと連動した新テレホンサービスがスタート。第1弾のスペシャルゲストは前田亜季ちゃんだ！



今月からスタートするこの新企画「MB Pure Voice」は、M・Bで取材した女のコたちを毎月ひとりフィーチャー。本誌でのインタビュー記事中で掲載しきれなかったウラ話などを、本人のナマの声でお届けするテレホンサービス。パソコンを持っていない人でも電話さえあれば利用できるので、ぜひアクセスを！

今回はサービス開始記念の特別ゲストとして、人気の中学生アイドル・前田亜季ちゃんが登場！　亜季ちゃんの元気なおしゃべりを、活字と声の両方でお楽しみください!!

「聞いてください！　私、この1年で10cmも身長伸びたんです。でもお姉ちゃん（←本誌7月号に登場の前田愛ちゃん）は2cmしか伸びてなかった（笑）。きっとね、あと年に3、4cm伸びればお姉ちゃんの今の身長越せるかなー。だって、洋服とか背が低いと子供服になっちゃうじゃないですか(笑)。ホントは髪も切りたいんですよー。ちっちゃいころからずーっと髪が長いせいか、結構女のコっぽく見られることが多くて、今まではドラマでも女のコっぽい役が多かったんです。でも、こないだのドラマ『ひとりぼっちの君に』では、今までやったことないようなサバサバした感じの役ができて楽しかったです。ドラマ見た友だちには〝地だね(笑)〟とか言われました。学校とかで女のコ同士で話してるときは、もう言いたいこと言いまくってるから(笑)。学校、むちゃむちゃ楽しいですよ。うちのクラス、珍しいことに男女とも仲いいし、2学期は文化祭や合唱コンクールとか行事が多いのもうれしいです。

仕事も楽しいし学校も楽しいし、家でテレビ見るのも楽しいし、あと、おうちにドラムが来たんですよ！　それをたたくのも楽しいし、みーんな楽しいです！（笑）　とにかく今は、いろんな役をこなせるよーに、ドラマや映画でいろいろがんばっちゃいたいと思います！」



10/8～11/7

前田亜季

★'85年7月11日生まれ。東京都出身。10月28日放送予定のテレビ朝日系ドラマ『はみだし刑事情熱系』にゲスト出演するぞ。また、'99年のカレンダーがまもなく発売予定。

MEDIA BROWSE Pure Voice

「MB Pure Voice」は、テレホンサービス「ポケットタウン」の1番組です。DDIポケットのPHSからの場合とその他のPHS・携帯電話、一般電話からにより、かける番号が違います(情報料無料。PHSへの通話料のみの負担となります)。電話番号は、DDIポケットのPHSからは「03-5325-3800」、他のPHS・携帯電話は「#8767」、一般の電話からは「03-5325-3838」とそれぞれ別になります。接続後は音声ガイダンスに従い「MB Pure Voice」のアドレス番号「5-5-3」をプッシュすればOK！　なお、内容は約7日ごとに変更になります。

DDIのPHSからは 03-5325-3800
そのほかのPHS・携帯は #8767
一般の電話からは 03-5325-3838

カメラ付きのバイオノート!

●『VAIO PCG-C1』／SONY／発売中／オープンプライス
あのVAIOの最小モデルはCCDカメラ付き。

大人気のソニー〝VAIOノート〟シリーズから、シリーズ最小のミニノート『PCG-C1』が発売された。最大の特徴は、液晶画面の上部に搭載された回転式の小型ビデオカメラ〝モーションアイ〟。これ1台でデジカメ的な使い方はもちろん最大60秒の動画キャプチャーが可能。コンパクトなボディながら、キーピッチ約17mmを実現。独特の横長な1024×480ドットのウルトラワイドXGA液晶も搭載し、ビジネスからプライベートまで機能的に使えるマシンだ。



▶DV機器と直結できるi・Link端子も搭載。動画を活用できる各種ソフトもプリインストール。

携帯用のMP3プレイヤー!

●『Rio PMP300』／ダイヤモンドマルチメディア・システムズ／10月下旬発売予定／価格未定

CD並みの音質をキープしながら3～4分の音楽データが数MB程度という驚異的な高圧縮率を誇る、最新デジタル音楽データのフォーマット〝MP3〟。最近、主にインターネット上でブームを呼んでいるこの技術を応用した、国内初の携帯型のMP3プレイヤー『Rio PMP300』が発表された。

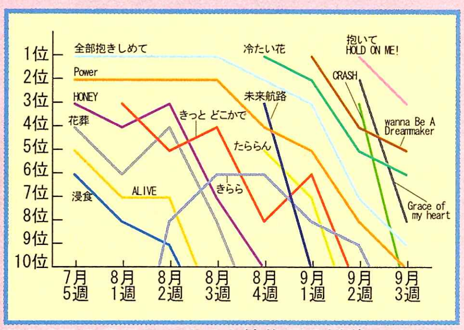
わずか63×89×16mmと携帯ラジオ並みの小型ボディの中に、32MBのフラッシュメモリを内蔵し、最大約60分とほぼ音楽CDのアルバム1枚分の音楽データの保存が可能。パソコン上でCDからMP3フォーマットにデータ変換が可能なエンコーダソフト『Jukebox』も添付され、シリアル転送で手持ちのCDから好きな曲を転送することができる。ヘッドホンステレオに代わる、画期的デバイスとして期待したい。



◀秋葉原などの一部ショップでは輸入品のMP3プレイヤーが大人気だが、本機種はそれらの機種をさらに小型化した製品。

MEDIA COUNT DOWN CDセールス

KinKi強し! ドラマ主題歌勢も続々登場…生き残るのはどの作品!?



■8・9月のCDセールス上位作品の推移

超強力な両A面シングルとあって、見事に4週連続1位を記録し、その後も安定したセールスを続けるKinKi Kids。予想通りポケビを押さえて8週集計の首位に。4週以内集計分の初登場組は、TUBE、反町隆史など比較的リリースが遅かった7～9月期のドラマ主題歌勢が主だが、ドラマ組での注目は『神様、もう少しだけ』の〝挿入歌〟として主題歌以上に注目を集め、じわじわ売れつづけている工藤静香の『きらら』。次号では、ついに週間シングルチャートでは1位をゲットしたモーニング娘。やブリグリら新興勢力も上位をにぎわせそう。いっぽうglobeの4連続リリース第1弾は、思いのほか苦戦中といった感じか？

順位	(前回)	タイトル	アーティスト	発売日	ポイント
1	(6)	全部抱きしめて	Kinki Kids	7/29	11109P
2	(8)	Power	ポケットビスケッツ	7/23	6818P
3	(1)	HONEY	ラルク・アン・シエル	7/08	3814P
4	(初)	きっと どこかで	TUBE	9/05	3594P
5	(初)	冷たい花	the brilliant green	8/26	3484P
6	(3)	花葬	ラルク・アン・シエル	7/08	3419P
7	(初)	wanna Be A Dreammaker	globe	9/02	3333P
8	(初)	きらら	工藤 静香	7/17	3223P
9	(15)	Ride on time	MAX	7/23	2938P
10	(初)	抱いて HOLD ON ME!	モーニング娘。	9/09	2767P
11	(2)	ALIVE	SPEED	7/01	2652P
12	(初)	POISON～言いたいことも言えないこんな世の中は～	反町 隆史	7/29	2643P
13	(4)	浸食	ラルク・アン・シエル	7/08	2522P
14	(初)	未来へ	Kiroro	6/24	2125P
15	(10)	未来航路	La'cryma Christi	8/26	1978P

※7/27～9/20までの8週間のシングルCDの売り上げ(プラネット調べ)を編集部が独自に集計。

COVER IDOL

柳 明日香

Asuka Yanagi



デビュー曲のレコーディング中には踊りながら歌ってました!?

雑誌のグラビアやドラマ、最近ではダリア化粧品『パルティ』のCMでもおなじみの柳明日香ちゃん。そんな彼女が10月7日に待望のCDデビューを果たした。

「ファンレターでも〝歌を歌って〟って書いてくれる人は多かったんですけど、なんか歌だけは、今まで絶対自分には関係のないお仕事だと思ってたんですよ」

と言う彼女だけど、プライベートでは筋金入りのカラオケ大好き少女。

「高校生のころは、仕事と仕事の合間にちょっとでも時間があれば、友だちと待ち合わせしてカラオケに行ってたぐらい(笑)。歌うのは好きなんです。でも、CDとか出すと数字に出ちゃうじゃないですか。チャートが何位とか。それも怖かったし…」

デビュー曲『ピーチパイDays』は、そんな彼女のふわっとしたボーカルが印象的な、未来っぽいポップサウンドが印象的。

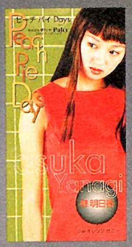
「スタッフが私がカラオケ好きだって知ってるから、ヘッドホンから聞こえる自分の声だけエコーをかけて気分よく歌わせてくれたんですよ。だからスタジオの中でもテンション上げて、ひとりで踊りながらずっと歌ってました(笑)。歌ははっきり言ってまだまだですけど、きっと雰囲気は出てる…と、いいんですけど!? (笑)」

歌もお芝居もまだまだ勉強中という明日香ちゃん。今後の活躍にも期待大です。

「今は何にでも挑戦してみたいですけど、20歳くらいまでにはこれだけは人に負けないっていう何かを見つけたいですね」

●PROFILE

★'80年3月22日生まれ。東京都出身。身長165cm。B80–W57–H83。血液型A型。'96年にデビュー後、雑誌のグラビアやテレビのバラエティ番組に多数登場。テレビ朝日系『女教師』などドラマのレギュラーや、ダリヤ化粧品『パルティ』など、数々のCMでも活躍。今年の『大磯ロングビーチ』イメージキャラクターも務めた。10月7日にはシングル『ピーチパイDays』(マーキュリーME、写真)で待望のCDデビュー。この曲は、本人出演の『パルティ』新CMソングとしてオンエア中だぞ。まだ見てない人は要チェック!



●PRESENT

★明日香ちゃんの直筆サイン入りポラロイド写真を3名にプレゼント。希望者は202ページの応募用住所『MB・柳明日香サイン』係まで官製はがきで応募を。11月7日消印有効。

PHOTO／HIDEKI HIROSE
STYLIST／YUKO ITOH
HAIR+MAKE／KAZUMI YASUDA(SHIMA)
TEXT／SHINYA AOSHIMA

電撃王のホームページでは表紙の別バージョンの写真などを公開しているぞ。今すぐ下のURLへ!
http://www.mediaworks.co.jp/



電撃コミックス
WOWOWでBSアニメ放映中！
毎週月曜日 19:00〜19:50
アニメコンプレックス内（ノンスクランブル）
人類最後の女の子には
家族（ロボット）がついています。
荒廃した地球を舞台に
少女「ハルカ」とロボット達がおりなす
ハートウォーミングストーリー
鉄（くろがね）
コミュニケイション
たくま朋正　ストーリー原案／かとうひでお
定価：本体各550円＋税
1 2 好評発売中！
10月10日発売
電撃G's文庫
鉄コミュニケイション 1
著／秋山瑞人 原作／たくま朋正・かとうひでお
イラスト／たくま朋正
定価：本体530円＋税
電撃コミックス EX 10月10日発売！
栗橋伸祐が描く、オリエンタル伝奇ロマン、待望の最新刊
夜想曲
Nocturne
弐
II
栗橋伸祐
A5判・定価：本体850円＋税
吸血美姫メリッサの果てしなき旅に安らぎの時はくるのか？
新たなる幕が今あがる……。
応募者全員Wサービス・第3弾！
コミック
電撃大王
DAIOH
強力連載
悠久黙示録 エイドロンシャドー　うるし原智志＋よしもときんじ
イノセント ティアーズ　うたたねひろゆき
ほか
10月号 絶賛発売中！ 特別定価620円（税込）
定価は本体価格に消費税が別に加算されます。
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/


1998年11月13日発売!!
ウラまで見せてあげる。
アダルトビデオメーカー
ザ・ハッスル
経営シミュレーション・ロールプレイングゲーム
「おい、そんなことバラしちゃマズいだろ!」(h.m.p部長)
「みょ〜にナマナマしいっすね」(h.m.p制作Y氏)
「このトラブルって、私のことじゃ・・・」(AV女優M)
「こんなゲーム作っていいと言った覚えはない!!」(h.m.p社長)
アダルトビデオ業界の裏側、ぜ〜んぶ見せます!!
社員のシガラミ・女優のカラミ、ビデオ撮ってギャラ取られ——
経営シミュレーションのタブーを破り、アダルトビデオメーカー経営シミュレーションゲームがついに登場!
女優と契約し、スタッフを集め、これはもうAV制作水滸伝。
ADULTS ONLY
COMPACT disc
HOCR−00129
¥8,800(税抜)
◎商品に関するお問い合わせ先(株)h.m.pマルチメディア事業部 ◎〒112-0004 東京都文京区後楽 2-23-12ストーンビル飯田橋 ◎Tel:03-5800-1791 ◎h.m.pホームページ・アドレス:http://www.hmp.co.jp ◎日本語Windows95、Windows98は米国マイクロソフト社の登録商標です。その他製品名、社名などは一般的に各社の商標または登録商標です。 ◎本製品に関する技術的なお問い合わせ。および販売・広報に関するお問い合わせは(株)h.m.pまでお願いいたします。
h.m.p Digital Entertainment
WINDOWS 95&98
◎Windows95&98環境……Pentiumプロセッサ 120MHz以上搭載マシン(166MHz以上推奨)日本語Windows95&98稼働機種/16MB以上の搭載メモリ(32MB以上推奨)/640×480ピクセル(16bit色表示)以上の表示が可能なカラーモニタ、ビデオカード(DirectX5.0をサポートしているもの)/4倍速以上CD-ROMドライブ/サウンドボード/ハードディスク空き容量:180MB以上必要 ※注意:Windows3.1では動作しません。ノート型パソコンでの動作は保証していません。

電撃姫プチ petit

今月の『電プチ』の目玉は、9月号で大好評だった完璧攻略シリーズの第2弾!! 『With You』などの人気作品を徹底解剖するぞ! 秋の新作ラッシュということもあって、新作姫もボリュームアップしているので、チェックを忘れずに。また、アニメコーナーは『Pia♡キャロットへようこそ!!2』『YU-NO』と2本の期待作を紹介。



イラスト/ごとP

新作姫

秋の夜長には、エッチゲームが欠かせない!? 今月もサスペンスタッチなAVGから、純愛系の学園モノまでとバラエティ豊かなソフトたちを、余すことなく紹介していくぞ。

W98&95 Septem Charmまじかるカナン

CREATOR DATA CD●土代昭治、横田守 SW●黒田洋一、佐野一馬

人間界に派遣された若者が遭遇する怪事件

魔法王国の住人である主人公。王城から奪われた「種」を取り戻すため、人間界に派遣された彼は、探索のパートーナとして人間の少女・ちはやを魔法戦士へと変身させる。同時に、彼女の母親が経営するレストランに居候することになった主人公だが、ちはやが通う学園やレストランを次々と惨劇が襲い出す。彼は無事、「種」を奪還することができるのだろうか？

DATA テリオス／10月下旬／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×









▶魔法世界の住人である主人公は、人間界の女の子を魔法戦士にすることができる、不思議な力を持っているのだ。





▲異世界の住人でも、女の子とのエッチにはやはり、興味があるみたいだ。



◀これが主人公の本来の姿。もちろん、人間の姿に変身することもできるのだが、登場するキャラクターの中には、動物タイプの主人公にしか心を開かない少女などもいる。

W98&95 Eye's ～あなたの瞳にうつるもの～

CREATOR DATA CD●皇 裕介 SW●白ひよこ

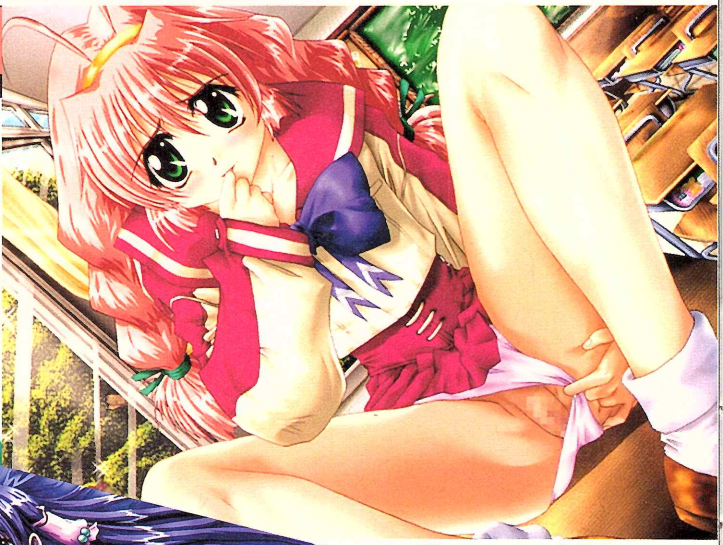
少年がかいまみた少女の心

名門カロイック学園に通う主人公の少年。彼は、担任の女性教師から、ある3人の女生徒と付き合って欲しいと依頼される。あまりにも唐突な話に戸惑う彼だったが、女の子たちの可愛さに惹かれ、依頼を承諾することとなった……。

ヒロインとなるのはおとなしい美代、いつも明るい夢、内気なさつきの3人。彼女たちと主人公の淡く切ないラブストーリーが展開していくのだ。



◀最近異性に興味を持ちだした夢。体を使って男を教えてあげよう。





◀臆病なさつきは、ソフトに攻めたい。

DATA エスクード／10月23日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×



▲おとっとりしている美代もエッチでは激しく喘ぐぞ。





◀移動時に、どこに女の子が現れるかを教えてくれる親切なシステム。迷うことなく女の子に会えるのだ。

(注)WIN98で「一応動きはするが、メーカー保証はしない」というものが含まれている場合があります。購入の際には、パッケージなどで必ず確認するようにしてください。

W98&95 おきらくHEAVEN

CREATOR DATA P●日高真一 CD●まめ

男の欲望はエンドレス？

不慮の事故で死んでしまった主人公の純平が、現世に蘇って女の子とエッチしまくるという物語。彼はまず、蘇らせてくれた死神のお目付役・ちなみを性奴隷にしてしまう。さらに、幼なじみの少女や、生前目を付けていた未亡人を犯すなどやりたい放題。そんな彼の日常をコメディタッチに描いているのだが、中だしあり、複数プレイありと内容は結構過激。





▲手とお口とアソコを使ってご奉仕。全身を使って男を悦ばせろ！







▲最初に性奴隷となってしまう不幸な少女・ちなみ。

DATA
メイビーソフト／11月6日／7,800円［税別］／AVG

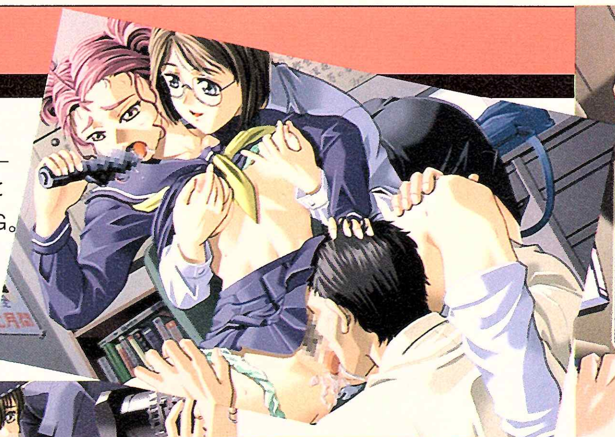
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 まにあなおんな

CREATOR DATA 公表せず

マニアな趣味は止まらない

趣味が、盗撮、盗聴、覗き、ストーキングという超マニアックな女の子が主人公の異色AVG。物語はそんな彼女が趣味を活かして活躍するというもの。裏ビデオ撮影にかかわった友人を救出したり、恋愛に悩む少女に盗聴のレクチャーをしたり、挙げ句の果てには、好きになった男性をストークしたりと、かなり濃いめの展開が待ってるぞ。









▲いたいけな少女を男女が責める。連携プレイでイカしまくれ！

DATA
フォスター／発売中（10月2日）／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 淫獣のいけにえ

CREATOR DATA 公表せず

少女を襲う淫らな触手！

淫獣たちの過激な凌辱シーンが満載の触手モノAVGだ。主人公は、四百年前に邪悪な魔導師・逆神乱丸を封印したという高名な巫女の血を引く犬神涼子。日々、平和な学園生活を送っていた涼子だが、突如蘇った乱丸の復讐のターゲットにされてしまうことに……。

特徴は、何といってもアニメーションするエッチシーン。グロテスクな淫獣たちが触手を使って激しく少女たちを責めていくぞ。犯され喘ぐ少女たちの痴態は必見で、触手モノが好きなヒトにオススメ。

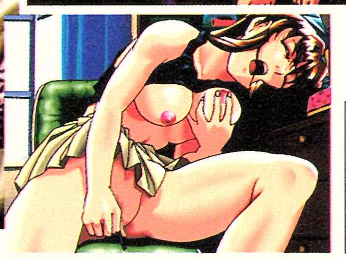




▲捕らえられ、触手の餌食となった沙紀。



▲2人まとめてエッチ開始。人間には出来ない淫獣ならではパワフルなプレイだ。



DATA
モーション／11月／7,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	○

W98&95 カーボナイト

CREATOR DATA CD●睦

勇者の成長を真っ向から描く物語

かつて大きな戦いがあった。魔王を封じた３人の勇者がいた。そして時は過ぎ、勇者のひとりの息子・アイザックは、父親の下から旅に出る……。「元勇者の息子」と「魔王の復活」という王道設定で紡ぎ出される冒険物語でその彩りを添えるのが自意識を持つ自動人形「カーボナイト」たちだ。セクシーな女性型、頼れる味方の男性型を仲間に迎え、アイザックは戦いの旅を続けていく。







▲高い戦闘力を持つカーボナイトのほかにもメイド型などの自動人形が登場する。猫娘・リップルもそのひとり。主人公一行のマスコットなのだニャァ。





◀主人公の幼なじみ・シエクリィ。魔法使いの彼女もエッチです。

DATA
ぱれっと／発売中（9月25日）／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 戦女神

CREATOR DATA CD●麒麟麦酒、ぱぴよん

美貌の勇者が神々と戦うRPG

異民族の神を邪神や悪魔として扱うのは、現実の歴史でもよくある例。そうした、神話やその変遷を土台にした、本格的な世界観に支えられたRPGだ。主人公は女性と見まがう容貌ながら、神格位を持つほどの勇者・セリカ。彼は女神の肉体に憑依しているのだ。元の女神の体に戻らないように、性魔術を使って女性を抱く彼が、神々に追われながら続ける冒険とは？





▲戦闘は単純なターン制ではなく、必要な行動力を加味して戦闘順や攻撃回数が決まるシステムを採用。





▲重厚な剣と魔法の世界にも、むちむちっとしたメガネっ娘が！

DATA
エウシュリー／12月4日／8,800円［税別］／RPG

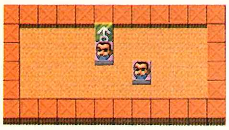
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 プライベート・ガーデン2

CREATOR DATA CD●気世乱（けせらん） SC●米倉俵、田中邦昭

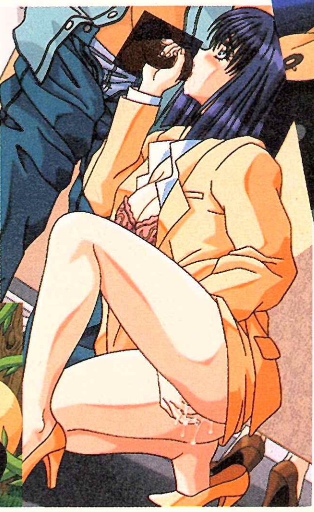
キャラも増えて再登場の人気PZL

好評を博したパズルゲームの続編が登場。男の子ブロックと女の子ブロックを合わせて消すパズルを解いて、女の子のオムニバスストーリー（２話ずつ）を読み進めていくのだ。ストーリーごとに、女の子の違った魅力が楽しめる。登場する女の子は、前作からの５人に加え、お姉さんタイプと元気な女の子のふたりが加わった。



◀パズル部分ももちろんパワーアップ。男の子ブロックのじゃまになる「兄貴ブロック」など、新趣向が追加された。

▼新キャラの苺ちゃんはOL風のストーリーで登場。









◀前作では妹のようにプレイヤーを慕うストーリーで人気を集めた胡桃。今回は大きくイメージチェンジ？

DATA
TETRATECH／10月9日／8,200円［税別］／PZL

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 For Season～めぐりゆく季節の中で～

CREATOR DATA CD●中本尚子

アイテムシステムが新しい育成SLG

夏休みから女の子の家庭教師をつとめ、無事大学に合格させるのが目的の育成SLG。ゲームスタート時に、5人の女の子から3人を選んで、約半年間の家庭教師をつとめるのだ。育成は週単位で、コマンドではなく、勉強用のアイテムを女の子にあげることで進めていくのが特徴的。エッチシーンは「最後のご褒美」ではなくクリスマスや初詣といった冬のお楽しみ行事で♥



▶テニス少女の美佳は発育良好！

▲こんなことまで教える!?

DATA 戯画／発売中（9月25日）8,800円［税別］／SLG

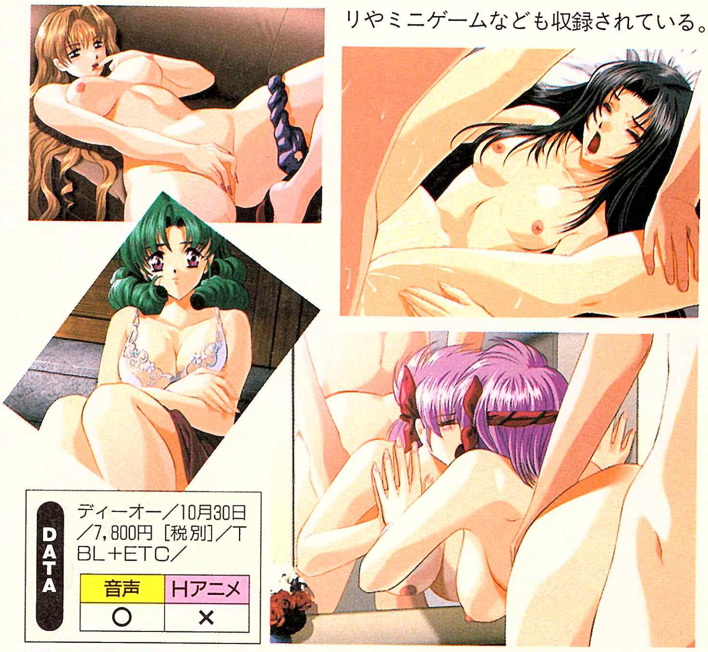
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 超キミステじゃん

CREATOR DATA CD●稲葉よしき

脱衣麻雀とアクセサリ集で二度オイシイ

今年前半のヒット作『キミにSteady』のキャラが、美少女麻雀ゲームにスピンアウト。2つのモードがあり、2人打ちは、全13人のキャラのエッチシーンを目指して遊ぶ、イカサマアイテムありのルール。ここで攻略したキャラと、イカサマなしで麻雀が楽しめるのが4人打ちモードだ。さらに、オマケレベルを超えたWindowsのデスクトップアクセサリやミニゲームなども収録されている。



DATA ディーオー／10月30日／7,800円［税別］／TBL+ETC／

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 神魔降臨

CREATOR DATA CD●船弥さ吉

闇の力を使って、光の軍勢を叩け！

光の神国に囲まれた無法地帯に生きる盗賊団の首領、ゲインのもとに、突如として神が現れる。1年間のうちに光の神殿4つを制圧することを条件に、強力な闇の神官の力を与えるというのだ。かくして、戦いは幕を開ける……。筋肉ムキムキにして外道な性格の主人公・ゲインの破天荒な活躍（？）を中心に、要所の対決をSLGとして戦って物語が進んでゆくゲーム。主人公に付き従うメイドのリィンや、光の信徒たちをいただきつつ、野望のままに戦うのだ！



◀ストーリー的には、ノリのいいピカレスクもの。覇業の中で出会った女は、エルフだろうが人間だろうが、みーんなゲイン様のものだ。



▲SLGを得意とするメーカーだけあって、戦闘は高低差のあるマップを使った本格的なもの。

DATA イメージクラブ／10月16日／8,800円［税別］／SLG

音声	Hアニメ
×	×

W98&95 隣のお姉さん

CREATOR DATA CD●八宝備仁 GD.SW●林保成

操を立てた初恋の女性を探して脱童貞！

フィールド移動＆イベント遭遇タイプのAVG。幼い頃に結婚を誓った女の子を見つけ出し、彼女と結ばれるのがゲームの目的だ。ところが街には、ハンサムな彼を喰っちゃおうとする女の子たちがウヨウヨ。こうした女の子から逃げ回ったり、エッチ修行のため、前戯やアイテムだけでイカせたりして、本命の女の子を探すのだ。行動によって本命キャラは変わるから、ゲーム的にも充実。リプレイ性も高いのだ。



▲濡れて肌に張りつく下着！

DATA にくきゅう／年末／価格未定／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 迷宮無頼漢（ダンジョンぶらい）

CREATOR DATA CD●どどいつ

女の子たちが潜む秘密基地を探索だ

一刀流免許皆伝の腕前を持つ乾泰三の屋敷に、突如出現した大穴。彼は家族とともにこの怪しい穴の正体を探るのだった。

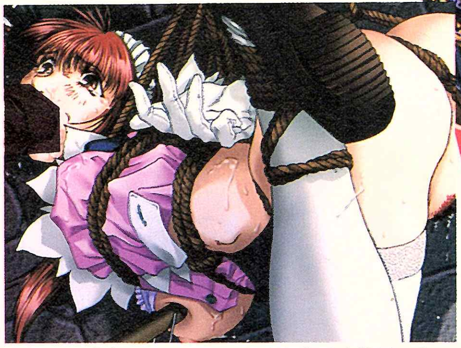
プレイヤーは、侍の泰三、バーバリアンの乾宇賀之介、魔法少女の乾わかめ、犬の乾犬の中からひとりを選択し、穴の中へと潜っていく。穴は自動生成ダンジョンとなっているので、予想もつかないエッチイベントが展開するかも。選択したキャラにより、発生するイベントはさまざま。穴の奥にはナニが潜んでいるのだろうか……。

DATA
SPEED／10月23日／8,800円［税別］／RPG

音声	Hアニメ
○	×







▲あやしい（？）女の子を発見。とりあえず口を塞ぎましょう。



▲乾家の犬も穴の探索に大活躍。穴が違うかも。

W98&95 少女

CREATOR DATA CD●あやせまい

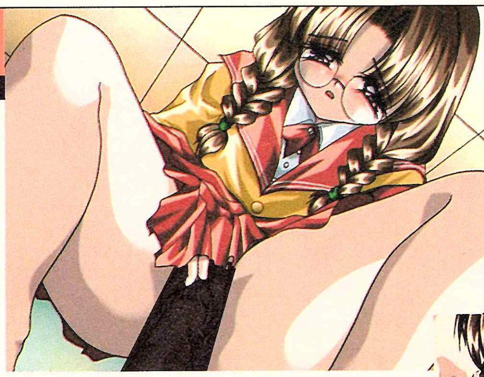
自分の煩悩に勝てるか

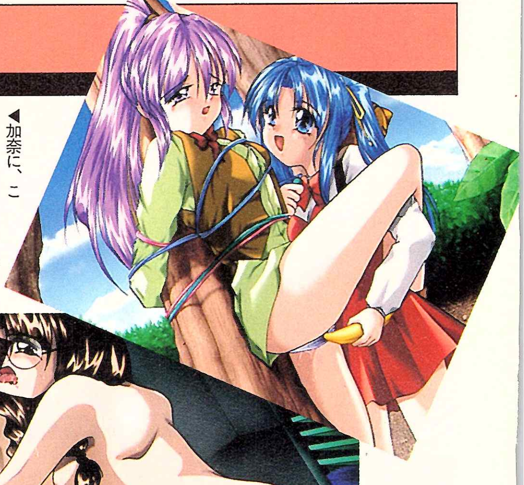
大学生の野崎由孝は、義妹の芽美とその友だちの加奈、沙耶、晶の家庭教師を３週間務めることになった。彼女たちに勉強を教えるが、かわいい少女を目の前にして由孝は煩悩と理性の戦いに苦しんでいく……。

コマンド選択式AVGで、バイト期間内にかわいい教え子たちと親密な関係になるのが目的だ。ゲーム開始時にはロリ度判定という簡単な質問を実施。その結果でロリ度が決定し、イベントやシナリオが変化するという特色あるシステムを採用している。

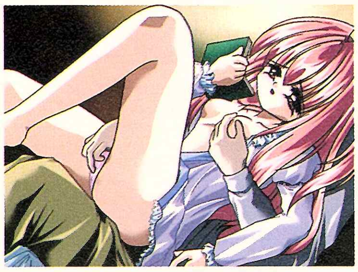
DATA
きゅろっと／秋／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
×	×





◀加奈に、こんなことをさせるとは。



◀主人公の義妹も、ストーリーの展開しだいで濡れ場を披露。



◀きゅろっとお得意のロリロリ美少女が勢ぞろい。エッチイベントもバッチリだ。

W98&95 おねがい！ 蓮宝

CREATOR DATA CD●スミスミ／旅人

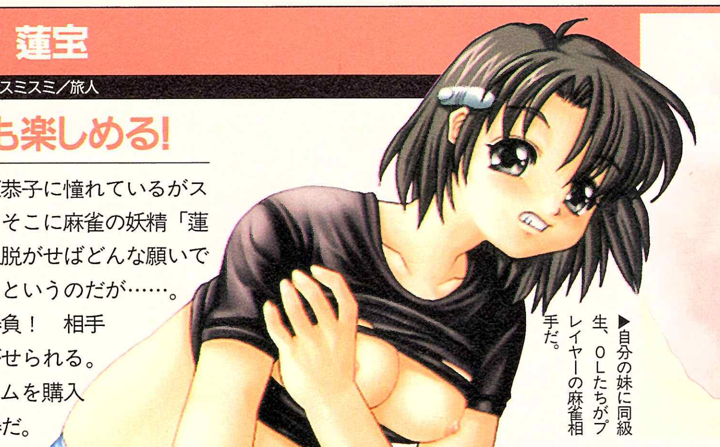
脱衣麻雀で恋愛も楽しめる！

永峰佑太は、同級生の北原恭子に憧れているがストーカー扱いされてしまう。そこに麻雀の妖精「蓮宝」が現れ、脱衣麻雀で５人脱がせばどんな願いでもひとつだけかなえてくれるというのだが……。

対局はふたり打ち麻雀で勝負！　相手をハコにすれば服を１枚脱がせられる。AVGパートでイカサマアイテムを購入しておけば、初心者でも楽勝だ。５人脱がして、北原恭子への想いを遂げよう。

DATA
BlueBell／発売中（９月11日）／6,800円［税別］／TBL

音声	Hアニメ
×	×





▶自分の妹に同級生、OLたちがプレイヤーの麻雀相手だ。



▲１枚１枚脱いでいく姿がたまりません。



◀エッチはAVGパートのシナリオ内で楽しめる。

W98&95 幼なじみ

CREATOR DATA 公表せず

幼なじみとの接近にどんな態度をとる？

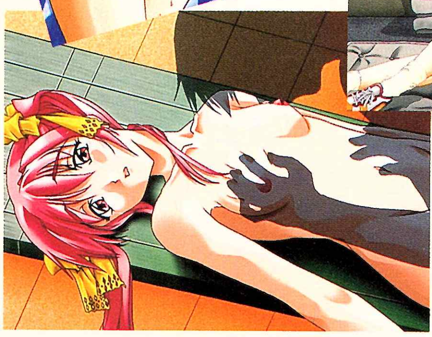
女の子好きな主人公は、同じ学校に通う麻生琴音に彼女でもないのに口うるさく言われる。ところがある日、彼女が主人公に異性を感じ始め、彼に対する態度も少しおかしくなる。それを知ってか知らずか、主人公はあいかわらず他の女の子を追いかけ回すのだが……。

登場する女の子は全部で6人。琴音との関係を築きつつ、いかに他の女の子とヤレるかが目的。





▲エッチの場所も学生らしく体育倉庫で決まり！



DATA
キャンディソフト／発売中（9月25日）/7,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 悶ーもだえー

CREATOR DATA CD●くま坂ろま男

調教を通してつづられる人間ドラマ

コマンド選択式のAVGと、調教SLGをミックスしたゲーム。通常はAVGで進行し、イベントにより女の子と接して調教シーンに入る。ひとりの女の子を牝奴隷に仕立て上げるのも、いろんな女の子を見つけて調教するのもプレイヤーの自由なのだ。

主人公海津健一がひとめぼれした、守山真奈美。だが彼女は生まれた時から双子の兄の人格も持ってしまっているという。だんだんエッチになっていく真奈美を救おうとする健一だが……。







▶真奈美と付き合うことになった健一。これがきっかけで、牝奴隷の育成に目覚めるのだった。

DATA
うえぽん／10月29日／8,800円［税別］／AVG+SLG

音声	Hアニメ
○	○

W98&95 Physical Lesson～乙女たちのラプソディー～

CREATOR DATA CD●百済内創

女の子の視点でエッチを楽しもう

ある学園に赴任してきた臨時講師、それがプレイヤーだ。女生徒たちとの接し方しだいで、教え子と結ばれたり、人生を誤ったりと、さまざまな出来事が起こるマルチエンディングAVG。本作は「マルチザッピング」システムを採用。これにより、プレイヤーの視点を女の子側に変えることができるので、かわいい女の子たちを自由に操れちゃうぞ。



▼女の子の視点に変えれば、男を誘惑することもできる。



◀女の子としてプレイすれば、また違う興奮が得られる!?



DATA
ラッグ／10月23日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 GONE～過ぎ去りし日々～

CREATOR DATA CD.SW●しいけんしゃる、まこっち

時代を超えて愛を育めるか

主人公の武田勇司は売れない役者。そんな彼が突然の落雷により、戦国の江戸時代へとタイムスリップしてしまう。だが彼が知っている日本とはどこか違っていた。そして歴史を左右する選択を迫られていく……。

登場する女の子たちは織田早苗、今川五月、上杉恵子など、歴史上の人物とつながりがありそうな名前。彼女たちと結ばれるか、悲劇を迎えるかは勇司の選択にかかっている。







▲エッチシーンでは音声がバッチリ聞ける。

DATA
アクティブ／10月15日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 しちゅえ～しょん

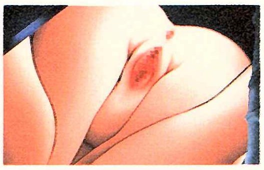
CREATOR DATA CD●早川ナオミ M●MUSE

コスプレエッチを思う存分楽しもう!

イメクラのように、自分の好みの女の子を選んでさまざまなプレイを楽しんでしまおうというゲーム。プレイヤーは、看護婦、女教師、女子校生のうちからひとりを選んでシナリオをすすめていく。看護婦と患者、女教師と生徒、女子校生と痴漢といったシチュエーションが用意され、それぞれの世界観を生かしたエッチが堪能できる。シナリオクリア後には、道具を使ったプレイも可能になり、より一層過激なエッチシーンが展開する。



◀色っぽいお姉さまのエッチな特別授業。





▲巨乳ナースに、後ろから極太注射！白濁エキスも大量注入だ。



DATA BERSERKER／秋／7,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
○	×

W98&95 なりゆきRomance

CREATOR DATA CD●逢坂呼志也

甘く切ない青春ラブストーリー

物語は、主人公の少年が恋人である飯島洋子に振られてしまうところからはじまる。自分の夢を追うため、主人公と別れる決意した洋子や、主人公のことが気になるが、友人である洋子との関係上、自分の気持ちを素直に伝えられないはるか、恋に恋する少女・美弥子などが登場し、それぞれの想いを主人公にぶつけてくる。その後、洋子とよりを戻したり、友人を含めた四角関係に苦悩したりする主人公と、彼女たちの心の内面を鋭く描いた力作だ。



▲考え方の違いから、主人公と別れるコトになった洋子。





DATA PiAS／10月30日／7,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
×	×

W98&95 flowers～ココロノハナ～

CREATOR DATA CD●長岡建造

女の子いっぱいの学園天国!!

元女子校で、今は共学という学園に通う主人公の少年。女子校の名残か、生徒の大半が女の子というウハウハ状態の学園で、彼が体験する恋愛模様を描いたビジュアルノベルだ。ゲームには、学園のアイドル的存在のみのり、男勝りでショートカットが似合うユズ子、主人公を慕っている内気な後輩のちなみ、色っぽいの美人教師のなぎさなど7人の女性が登場。彼女たちとの恋のさやあてが繰り広げられるのだ。







▲女の子は選り取りみどり。どの子にしようかな?

DATA CRAFTWORK side.b／10月下旬／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
×	×

W98&95 いちょうの舞う頃

CREATOR DATA CD●わかすりあ狂介

主人公と少女たちの複雑な恋の行方は?

東京郊外の学園に通う主人公の悠介が、厄介な三角関係に巻き込まれていくAVG。

ゲームは「上級生」、「下級生」という2つのシナリオに別れていて、どちらも主人公を巡った女の子同士の恋のバトルの物語となっている。主人公が、前者では受け身的に、後者では積極的に女の子に接していくのが特徴的。



◀恥らう女の子を大開帳!



▲両方とも、おいしくいただこうとすると痛い目に遭うかも!?



DATA Types／10月9日／8,800円［税別］／AVG

音声	Hアニメ
×	×

W98&95 PALETTE

CREATOR DATA D●ひろもりさかな CD●針玉ヒロキ他

少年と少女たちの淡い恋愛物語

夏休み前の学園を舞台に、主人公の少年が体験する恋愛ストーリー。登場する女の子は、幼なじみの少女や、妹のように可愛がっている従姉妹など多数。彼女たちとひと夏の想い出を作れるかは、プレイヤー次第だ。



DATA
フェアリーテール/11月20日/7,800円[税別]/SLG

音声	Hアニメ
○	×



W98&95 Missing～いつかきっと～

CREATOR DATA CD●真広雄海

最初で最後の彼女ゲットの大チャンス!

彼女もいないまま学園生活最後のバレンタインデーを迎えた主人公。ところが、同級生の瑠璃に告白されたことがきっかけで、それを見た幼なじみの魅悠や美咲までもが主人公に好意を示し始める。思いがけずモテモテになってしまった主人公の運命とは、果たして……。





DATA
ピンパイ/11月27日/8,800円[税別]/AVG

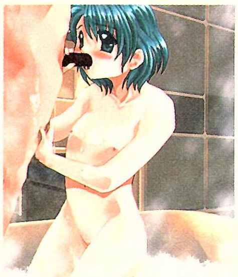
音声	Hアニメ
×	×

W98&95 フローライト～ほたる石～

CREATOR DATA 公表せず

旅先で彼女の身も心もゲットしたい!

友人以上恋人未満の香澄との関係を何とか進展させたい主人公。彼が旅行に香澄を誘うことから物語は始まる。ところが、女好きのツアコンや、美少女3人組などが現れ、旅は波乱含みへ。彼の想いはかなうのだろうか?



DATA
AIR PLANTS/11月26日/8,800円[税別]/AVG

音声	Hアニメ
×	×



◀彼女の本心を、何としても探り出せ!

W98&95 入院

CREATOR DATA CD●あんみつ草

入院生活にはおいしいことがいっぱい!?

交通事故に遭った主人公が、入院中に体験するエッチ三昧の日を描いたAVG。病院では、可愛いナースさんが体を使って過激な治療をしてくれるのだ。

病院ならではのプレイも満載で嬉しい限り!?

DATA
13cm/11月下旬/価格未定/AVG

音声	Hアニメ
○	×





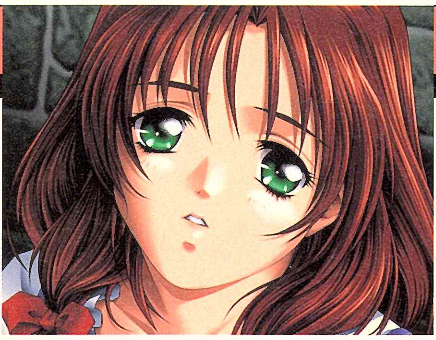
▲怪我をしてもエッチは、止められない。

W98&95 ワーズ・ワース

CREATOR DATA CD●りんしん

光と影の戦いの結末は?

PC98版で発売され、サターンにも移植が予定されている同名タイトルのウインドウズ版。内容は光と影、二つの種族が争う異世界を舞台にしたRPG。主人公が、影の一族の王に過保護に育てられた息子という斬新な設定と重厚なストーリー展開が魅力的だった同作に、イベントを多数追加し、CGも美麗なハイカラーで表現されている。ダンジョンや、戦闘シーンはポリゴンで描かれ、より迫力ある世界を表現。全てのキャラデザインが一新されているので、昔やった人も、まだの人も買いの1本。



▲◀キャラクターは、フルボイスとなっている。あの時の声もバッチリ聴けちゃうのだ!



▲嫌がるエルフ娘に、チン棒を強制挿入。辛抱たまりません。





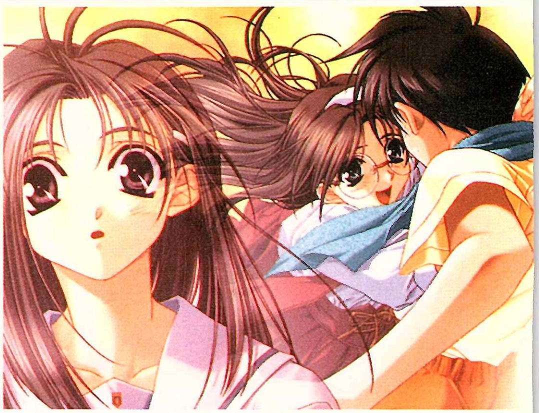
◀いたいけな美少女に群がるモンスターたち。このあと彼女の運命は……。

DATA
エルフ/発売日未定/価格未定/RPG

音声	Hアニメ
○	×

電プチSpecial 人気美少女ソフト 完璧攻略

今回は、数々の大ヒット作品を世に送り出してきたカクテル・ソフトの最新作『Ｗｉｔｈ　Ｙｏｕ』を始め、『星のささやき』、『墜ちた天使が詩う歌』といった３本の人気タイトルを完全攻略するぞ!!



With You W98&95
～みつめていたい～

CREATOR DATA　公表せず

狙いをひとりに絞るべし!!



▶今回の攻略で、すべてのグラフィックを見ることができるはず。

この『Ｗｉｔｈ　Ｙｏｕ』は、プロローグにあたる序章と本編が５章。そして、主人公とヒロインの、その後を描いた終章の全７章から成り立っている。まず、序章から第２章までで、どちらのヒロインのシナリオに進むかが決まり、残りの章で選んだヒロインと結ばれるために努力することになる。ただ、どっちつかずな選択を繰り返していると、どちらのヒロインとも結ばれることはない。それを防ぐためにも、どちらかのヒロインに絞ってプレイしよう。

また、それぞれの女の子のルート攻略で掲載した表は、ストーリーの進行に関係するものだけを、抜き出しているので注意して欲しい。

DATA
カクテル・ソフト／発売中(9月11日)／7,800円[税別]／AVG

音　声	Hアニメ
○	×

・・・・・菜織ハッピールート・・・・・

子供の頃から主人公を見守り続けた幼なじみの菜織。彼女の想いに気づき結ばれるための条件を満たしていると、第２章の終盤に図書室で起こる“真奈美の落下イベント”で、主人公が足を挫くことになる。このイベントが発生しない場合は、菜織シナリオは失敗したと考えてやり直した方がいいだろう。表面上は、うまくシナリオが進んでいるように見えても、この場合は第３章で終わってしまうのだ。



◀サブキャラたちのイベントは、数は多くないが意外と見逃しやすいので注意しよう。



▶乃絵美のイベントＣＧのほとんどは、菜織ルートで見ることになる。





▶◀菜織のエッチは巫女服のままで。

月　日	場　所	正しい選択肢
5月28日	教室	ちっ、しゃあねぇか……
5月28日	道路	傘を菜織の方に傾ける
5月29日	教室	冴子と部室に行く
5月29日	道路	うるさいなぁ余計な事言うなよな？
5月30日	教室	部活が終わってから様子を見に行く
5月30日	真奈美の家	様子を見ているｏｒ箱を開けていく
5月30日	真奈美の家	取り敢えず食えたら何でもいいや
5月31日	駅前	菜織を迎えに行ってやる
5月31日	ミャンマー展	いろいろ知ってるねｏｒ縁起悪い
5月31日	ミャンマー展	見慣れてる格好の方が落ち着くな
6月1日	グラウンド	中断できないｏｒ菜織に案内させる
6月1日	道路	口出しはやめようｏｒ無視しないで
6月1日	神社	保母さんが好きだったんだよ
6月1日	神社	菜織のヤツごまかそうとしてるのか
6月2日	グラウンド	そんなことないさ……
6月3日	自宅	練習するかｏｒ今更練習したって
6月3日	グラウンド	まぁ、そうしようと思っていたんだ
6月3日	教室	さっさと帰ってやるしかねぇな
6月3日	自宅	そろそろ続きでも始めようか？
6月4日	裏庭	先生に言わないとｏｒ様子を伺う
6月4日	保健室	保健の先生を呼んでくるｏｒ……
6月5日	自宅	スケートが優先だな
6月5日	自宅	菜織をスケートに誘う
6月5日	自宅	菜織との約束の方を取る
6月8日	グラウンド	今はやるしかないからな
6月9日	自宅	練習に行くか……
6月9日	グラウンド	ああ、何でもない……
6月11日	クラウンド	ああもぉ、うるさい２人だなぁ
6月11日	図書館	菜織も呼んできて手伝わせるよ
6月11日	カラオケ	ま、そこまで言うなら、受けてやる
6月13日	自宅	だけど俺はやらなければならない
6月14日	陸上競技場	でも俺は……
6月15日	道路	また、賭でもするか？
6月18日	保健室	別にぃ……
6月23日	お店	高そうな物ｏｒ愛用してもらえる物
6月23日	駅前	ま、まぁ……今日のお礼だ
6月23日	駅前	俺が無理矢理頼んだんだよ
6月25日	グラウンド	俺のことどう思ってるんだろう……
6月25日	神社	菜織の気持ちが……知りたい……
6月26日	思い出の社	……ｏｒ……ゴメン

27日以降の選択：主人公への想いと、真奈美との友情の板ばさみにあって苦しむ菜織。そんな彼女に対して、主人公ができることは自分の気持ちを正直に彼女に伝えることだけ。最後には、ふたりの友情のことも考えてあげれば、ハッピーエンド間違いなし。

真奈美ハッピールート

互いに初恋の相手同士である真奈美と主人公。ふたりとも、まだ相手のことを想っているが、6年間という長い時間を離れて暮らしていたために、なかなか想いを打ち明けることができないでいた。そんなときに真奈美を中心に巻き起こる奇妙な事件。プレイヤーは真奈美を守りながら、彼女の心を傷つけないような選択肢を選ばなくてはならない。

真奈美ルートの攻略が失敗している場合、第3章の“学園探検イベント”の時に落ちた穴のなかで、真奈美と主人公がキスしているビジュアルが表示されないようになっている。こうなってしまうと、真奈美はもちろん菜織とも結ばれることはないのですぐやりなおそう。


◀旧校舎近くの穴のなかに落ちたふたり。ここで愛を誓い合えないと……。


◀▼クラスメイトである美亜子ちゃんのイベントビジュアルが見られるのは、真奈美ルートだけ。


◀真奈美ルートでしか、チャムナはストーリーに関わってこない。



彼女を思いやることが攻略のカギ


▶しかし、真奈美はミャンマーへ帰ることに……。


▶心の底から愛し合うふたりは、さまざまな試練や困難を乗り越えてついに結ばれる。

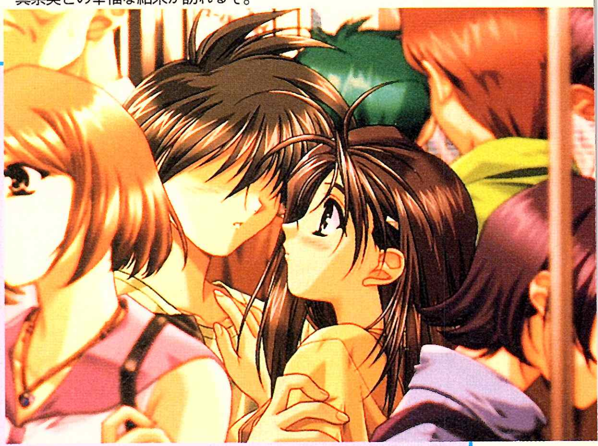
月　日	場　所	正しい選択肢
5月28日	教室	……帰るか
5月28日	道路	菜織に持たせるｏｒ走っていく
5月29日	教室	美亜子と遊びに行く
5月29日	道路	出会いを思い出していたんだよ
5月30日	教室	真奈美ちゃんの手伝いに行ってみる
5月30日	真奈美の家	重い物を中心に片づけていく
5月30日	真奈美の家	皮むきでも手伝おうか？
5月31日	駅前	もうしばらく待ってみるか……
5月31日	ミャンマー展	いや、つくろうよ
5月31日	ミャンマー展	真奈美ちゃんは何か感じたの？
6月1日	グラウンド	休憩がてら真奈美ちゃんを案内する
6月1日	裏庭	しょうがない、ちょっとだけ手伝う
6月1日	道路	刑事だからってちょっと酷くないか
6月1日	神社	若気の至りだｏｒ今でもファンだ
6月1日	神社	ま、いいか……
6月2日	グラウンド	……ｏｒでも、俺は来年もあるし
6月3日	自宅	練習するかｏｒ今更練習したって
6月3日	グラウンド	大丈夫だｏｒ願掛けみたいな物
6月3日	教室	誰かこういうときに頼りになる人は
6月3日	自宅	今度は真奈美ちゃんの写真が見たい
6月4日	裏庭	まてっ！真奈美ちゃんに手を出すな
6月4日	保健室	一緒にいてあげた方がいいかな
6月4日	道路	買い物つき合うｏｒ家で休んでなよ
6月5日	自宅	真奈美をスケートに誘う
6月7日	駅前	全然知らないｏｒどこか案内する
6月8日	グラウンド	そうかなｏｒ勝ったも同然だな
6月8日	商店街	変わらないかもねｏｒ変わったかな
6月9日	自宅	練習に行くか……
6月9日	グラウンド	これでいいのかなｏｒ来年もあるし
6月11日	図書館	取り敢えず俺も手伝うよ
6月11日	カラオケ	真奈美ちゃん、菜織をやっつけて
6月14日	陸上競技場	そ……それは……何となくかな……
6月15日	教室	俺も覗きに行ってみよう
6月15日	穴のなか	今でも、真奈美ちゃんは俺の……
6月18日	保健室	原因を調べてみようか……
6月20日	ミャンマー展	入ってみようかｏｒここにいるかな
6月20日	図書館	今まで起きたことを話す
6月20日	校門	事故にあったところに行く
6月20日	真奈美の家	俺たちそんな仲じゃないだろ？
6月21日	海岸	お、俺はいいよ、ここで……
6月21日	海の家	真奈美ちゃん……
6月23日	校門	いや、そう言うわけじゃないけど
6月23日	お店	日ごろの感謝をこめて
6月25日	裏庭	つき合う……
6月25日	思い出の社	今まで通りでいいんじゃない？
6月25日	思い出の社	そんなことはないよ……

27日以降の選択：真奈美の持つペンダントが巻き起こした、奇妙な事件。その結末を目の当たりにしたで主人公がやるべきことは、彼女を信じ守ること。そして、すべての元凶が自分であるかのように思い込む彼女をいたわり、彼女の純粋な想いが悪くはないと教えてあげるのだ。また、もうひとりの関係者である女の子に対しても、憎しみの心ではなく大きな愛を持って接しよう。そうすれば、真奈美との幸福な結末が訪れるぞ。

CGを100%にするには!?

このゲームでは、表の通りに選択して菜織&真奈美のハッピーエンドを見ても、ビジュアルが100%にはならない。そう、ハッピーエンドルートへの選択だけでは、すべてのビジュアルを見ることはできなのだ。残りのビジュアルを見るための選択肢はふたつある。ひとつめは、第2章でみちるから膨大な量の英語の宿題を出されたときに“こうなったらみんなで分担してやるか”を選択すれば良い。ふたつめは、菜織ルートで妹の乃絵美からアイススケートの券を貰った時に“2人とも誘ってみるか”を選ぶだけでOKだ。



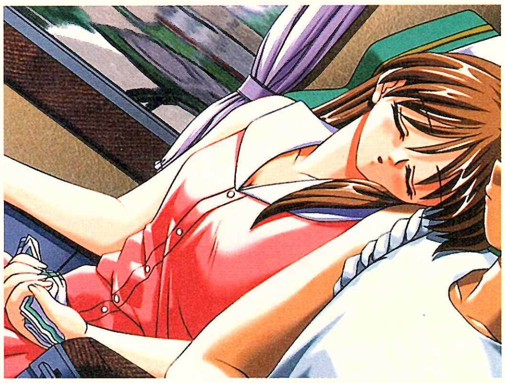

▲キミもがんばって、すべてのビジュアルを見てみよう。

星のささやき

W98&95

CREATOR DATA　制作●アイボリー　CD●あきふじさとし





◀最初はやはり、ちづるを落とす？

好感度の調整がポイント！

自分の所属する天文部の女の子たちと、高原で夏の合宿を行うことになった主人公。２泊３日という旅行の間に、かわいい女の子たちと仲良くなるのだ。

このゲームでは、女の子と会話を交わして仲良くなりエッチすることが目的。彼女たちと仲良くなるためには、狙っている子にあわせて選択肢を選ぶことが重要になる。その場凌ぎの選択肢を選んでいっても、ひとりの女の子に絞ってプレイしないと、好感度が足りなくてエッチができないなんてことも。そんなことが起こらないように、今回はキャラクター別チャート表を掲載。これを見れば必ず完全クリアできるぞ。



▲狙っている女の子以外の好感度は、上げないように選択肢を選ぶことがプレイの基本。ただ、キャラクターによっては、同時に攻略することが必要。

DATA
Janis／発売中(8月27日)
／7,800円［税別］
／AVG

音声	Hアニメ
○	×

キャラクター別 完全チャート表

攻略できるのは女の子６人と男の子ひとりのあわせて７人。キミは誰と結ばれる？

青山ちづる



主人公に対して恋心を抱いているちづる。ポイントとなるのは序盤の洋服選び。彼女とのエッチシーンは、選んだ服によって変化するので最低２回プレイしないと、全ＣＧを見ることはできないのだ。



◀序盤におこる洋服選択イベントは、ちづるのもっとも重要な選択だ。





◀▲エッチシーンは２パターンある。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	趣味はもってねぇ→真実を教える
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	正直に言って謝ることにしよう
大切なことを忘れてる気が	ここはちづるに聞いてみるとするか
すっごく眠そうだね	うー……、おまえのせいだ。
こき使われる純の姿を見て	哀れに思った
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	ちづるを窓側に座らせ、その隣に
宿についてすぐどこに行く	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
いったい誰と話そうか？	ちづると話す
自分の言ったことについて	フォローしながら諭すことにした
後でちづるの部屋に行くか	いや、もう寝る
１日目の自由時間１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
１日目の自由時間２	岬の部屋に行く
エッチな声が聞こえるけど	ツッコミを入れる
１日目の自由時間３	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
アスレチックで純と勝負	力入れすぎないように、セーブして
転んでしまったちづる	手をさしのべてやる
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
彩花とぶつかりそうになる	地面に伏せる！
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
がんばるいずみを見かける	通り過ぎる
花火の時に誰に話しかける	ちづる
ちづるがギクシャクしてる	何も聞かないで花火を始めることに
ちづると雅美の裏取引	ちづるは俺の後ばっかついてきた
２日目の自由行動１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
雅美の様子がおかしい	ちづるの言うとおりそっとしておく
２日目の自由行動２	俺の部屋に戻る
彩花＆純の買い物のお誘い	行かない
ちづる＆雅美のお誘い	ちづるはどうするのか聞く
テニスの作戦は……	勝ちに行くためにちづる狙い
バーベキューの時誰と話す	ちづる・雅美
ちづると雅美の衝突	ちづるを連れて追いかける

松浦雅美



ちづるに気を使って、自分の想いを主人公に伝えることができない雅美。彼女の場合は、ペンションについてすぐ会いに行くことがポイントになる。ここで会っておかないと１回しかエッチすることができないぞ。



◀雅美のエッチシーンは、条件を満たせば２回発生する。



▲１回目は森の中で……。



質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	しょーがねーだろ→洋服を選ぶ
雅美にポッテリアを奢る？	しょうがねー、俺も空腹が限界に
胸のことで傷つく雅美	正直に言ってあやまることにしよう
大切なことを忘れてる気が	ここは雅美に聞いてみるとするか
すっごく眠そうだね	いやー、朝までゲームやっちまって
こき使われる純の姿を見て	哀れに思った
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	眠っちまえば勝ちだと雅美の隣へ
宿についてすぐどこに行く	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
いったい誰と話そうか？	雅美に声をかける
後でちづるの部屋に行くか	いや、もう寝る
１日目の自由時間１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
１日目の自由時間２	ラウンジに行く
静かな雅美に対して	声をかける
彩花たちのお誘い	これから行くところがあるから
１日目の自由時間３	俺の部屋に戻る→部屋に来るか
アスレチックで純と勝負	力を入れすぎないようにセーブして
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
彩花とぶつかりそうになる	地面に伏せる！
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
がんばるいずみを見かける	通り過ぎる
花火の時に誰に話しかける	雅美と話す
２日目の自由行動１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
雅美の様子がおかしい	雅美に声をかける
２日目の自由行動２	俺の部屋に戻る
彩花＆純の買い物のお誘い	行かない
ちづる＆雅美のお誘い	行く
テニスの作戦は……	正々堂々決着をつけるべく雅美狙い
スマッシュをどっちに打つ	ちづるの方に打つ
ボールを探しに行った雅美	雅美を探しに行く
バーベキューの時誰と話す	ちづる・雅美
ちづると雅美の衝突	ちづるを置いて雅美を追いかける
雅美はどこへ行ったのか	観測ポイントに向かう



瀬戸彩花

純の思い人である彩花を攻略するポイントは、いずみの好感度を上げすぎないこと。そうしないと、アスレチックで彼女が登場しなくなってしまうので注意したい。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	そんな趣味はもってねぇー
ホモの疑いをかけられる	いつものようにからかってやっか
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	本心から胸がないって言ってるよう
大切なことを忘れてる気が	なんもねーよな、きっと思い過ごし
すっごく眠そうだね	そうかぁ、いつもこんなもんだぜ
こき使われる純の姿を見て	それも男の生き様かと納得した
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	適当なところに座ってすぐ睡眠体制
宿についてすぐどこに行く	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
いったい誰と話そうか？	彩花ちゃんと遊ぶ
彩花と写真集を見て	こんな感じかと、写真集をまねた
後でちづるの部屋に行くか	いや、もう寝る
１日目の自由時間１	ラウンジに行く
ものまねを褒められる	ものまねをする
どんなものまねをするか	高等技術に挑戦する
岬の部屋に誘われる	じゃ、行くか
岬が東京に来た時の話	ツッコミを入れる
アスレチックで純と勝負	力を入れすぎないようにセーブして
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
彩花とぶつかりそうになる	ダッシュで抜ける
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
がんばるいずみを見かける	通り過ぎる
花火の時に誰に話しかける	真樹に話しかける
付き合っている人はいるの	別に、誰とも付き合ってない
誰と付き合いたいと思うか	真樹さんとならいいんだけどなー
怖くて逃げだした彩花	かわいそうだから優しく声をかける
２日目の自由行動１	ラウンジに行く
彩花と何について話す	エッチな話をする
彩花＆純の買い物のお誘い	行く
髪飾りの色は何色を選ぶ	ピンク
バーベキューの時誰と話す	彩花・純


▲優しくすることが攻略への近道。



小泉真樹

真樹は、妹分であるいずみと肉体関係にある。しかし、それはいずみの心のキズを癒すための行為なのだ。だから、彼女を攻略する場合、いずみに対しても優しくないと攻略はできないぞ。


▲いずみと仲良くすることが、彼女との関係を深くする。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	そんな趣味はもってねぇー
ホモの疑いをかけられる	いつものようにからかってやっか
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	本心から胸がないっていってるよう
大切なことを忘れてる気が	思い過ごし
すっごく眠そうだね	そうかぁ、いつもこんなもんだぜ
こき使われる純の姿を見て	哀れに思った
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	適当なところに座ってすぐ睡眠体制
宿についてすぐどこに行く	いずみセンパイと真樹さんの部屋へ
これからどうするか？	真樹さんについて打ち合わせに出る
後でちづるの部屋に行くか	おう、わかった。後で行く
１日目の自由時間１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
１日目の自由時間２	真樹・いずみの部屋に行く
エッチな声が聞こえるけど	とりあえず、ノックする
真樹の胸を見たか？	正直に答える
１日目の自由時間３	俺の部屋へ戻る
アスレチックで純と勝負	力を入れすぎないようにセーブして
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
いずみを下からのぞく？	いずみセンパイの方へ行ってみた
真樹にのぞきがバレる	ここはあやまろう
ここまで言い訳してきたら	これ以上嘘で固めることはできない
花火の時に誰に話しかける	真樹
付き合っている人はいるの	別に、誰とも付き合ってない
誰と付き合いたいと思うか	真樹さんとならいいんだけどなー
向こうから人がやってくる	驚かせる
２日目の自由行動１	真樹・いずみの部屋に行く
いずみの辛い過去について	昔のことは関係ない→抱きしめる
彩花＆純の買い物のお誘い	行かない
ちづる＆雅美のお誘い	やめとく
いずみのお誘い	空いてないっす
岬のお誘い	行かない
バーベキューの時誰と話す	いずみ・真樹
いずみと真樹どっちを見る	真樹さんの美しい横顔に目を奪われ
真樹に対してどうする	やっぱ、話しかけよう



雪村いずみ

昔、受けた心のキズを抱えているいずみ。彼女の攻略のポイントは、彼女の過去を知ったときの選択。ここで「ちょっと、待ってほしい」を選んでしまうと攻略は失敗になってしまうので気を付けよう。


▲彼女のつらい過去を知ったときの対応が攻略のカギになる。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	そんな趣味はもってねぇー
ホモの疑いをかけられる	いつものようにからかってやっか
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	本心から胸がないっていってるよう
大切なことを忘れてる気が	思い過ごし
すっごく眠そうだね	そうかぁ、いつもこんなもんだぜ
こき使われる純の姿を見て	哀れに思った
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	適当なところに座ってすぐ睡眠体制
宿についてすぐどこに行く	いずみセンパイと真樹さんの部屋へ
これからどうするか？	いずみセンパイについていてやる
後でちづるの部屋に行くか	おう、わかった。後で行く
１日目の自由時間１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
１日目の自由時間２	真樹・いずみの部屋に行く
エッチな声が聞こえるけど	とりあえずノックする
真樹の胸を見たか？	正直に答える
１日目の自由時間３	俺の部屋に戻る
アスレチックで純と勝負	力を入れすぎないようにセーブして
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
いずみを下からのぞく？	いずみセンパイの方へ行ってみた
真樹にのぞきがバレる	ここはあやまろう
ここまで言い訳してきたら	これ以上嘘で固めることはできない
花火の時に誰に話しかける	いずみ
向こうから人がやってくる	声をかけて、驚かせないようにする
２日目の自由行動１	真樹・いずみの部屋に行く
いずみの辛い過去について	昔のことは関係ない
いずみを安心させる手段	呼び捨てにしてやる
彩花＆純の買い物のお誘い	行かない
ちづる＆雅美のお誘い	やめとく
いずみのお誘い	空いてる
岬のお誘い	行かない
バーベキューの時誰と話す	真樹・いずみ



小嶋　岬

彼女を攻略する場合、１日目の自由時間の始めに、「岬の部屋に行く」を２回選択することが重要。その後、「ラウンジに行く」を選べば彼女の好感度を大幅に上げることができるぞ。


▶親子喧嘩を仲裁すれば……。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	そんな趣味はもってねぇー
ホモの疑いをかけられる	いつものようにからかってやっか
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	本心から胸がないっていってるよう
大切なことを忘れてる気が	思い過ごし
すっごく眠そうだね	そうかぁ、いつもこんなもんだぜ
こき使われる純の姿を見て	哀れに思った
純の重い荷物をどうするか	持ってやりたいのは山々だがとても
バスでどこに座るか？	適当なところに座ってすぐ睡眠体制
宿についてすぐどこに行く	ラウンジに行く
岬の感覚がよくわかんない	じゃ俺が東京に帰るとき一緒に帰る
岬が東京に来た時の話１	ノリで返す
岬が東京に来た時の話２	ノリで返す
岬が東京に来た時の話３	ツッコミを入れる
後でちづるの部屋に行くか	いや、もう寝る
１日目の自由時間１	岬の部屋へ行く（２回）
岬はラウンジにいるだろう	ラウンジに行く
岬の部屋に誘われる	じゃ、行くか
アスレチックで純と勝負	力を入れすぎないようにセーブして
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
彩花とぶつかりそうになる	ダッシュで抜ける
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
がんばるいずみを見かける	通り過ぎる
花火の時に誰に話しかける	真樹
付き合っている人はいるの	別に、誰とも付き合ってない
誰と付き合いたいと思うか	真樹さんとならいいんだけどなー
２日目の自由行動１	岬の部屋へ行く
オカリナを吹く岬	岬ちゃんの肩を抱いた
２日目の自由行動２	俺の部屋へ戻る
彩花＆純の買い物のお誘い	行かない
ちづる＆雅美のお誘い	やめとく
岬のお誘い	行く
氷がないのでペンションに	かわりに取りに行く
親子喧嘩をしている岬	ともかく仲裁に入る
泣きながら岬が出ていく	追いかける
東京へ行くことを諦める岬	本当にそれでいいのか



牧野　純

純は主人公の後輩の男の子。彼を攻略する場合、女の子たちの好感度を上げないことと、自由時間に自分の部屋に戻ることが、大きなポイントになる。


▶女の子のように優しく扱ってあげると、こんな関係になれるはず。

質　問	正しい選択肢
女の子の下着に興味ある	そんな趣味はもってねぇー
ホモの疑いをかけられる	いつものようにからかってやっか
どちらの洋服を選ぶ	令嬢ドレスｏｒボーイッシュルック
雅美にポッテリアを奢る？	こんなところで無駄遣いできねー
胸のことで傷つく雅美	本心から胸がないっていってるよう
大切なことを忘れてる気が	思い過ごし
すっごく眠そうだね	そうかぁ、いつもこんなもんだぜ
こき使われる純の姿を見て	純に声をかけてやった
純の重い荷物をどうするか	やっぱり、見てらんねー
バスでどこに座るか？	適当なところに座ってすぐ睡眠体制
宿についてすぐどこに行く	ベッドで休む
後でちづるの部屋に行くか	いや、もう寝るよ
１日目の自由時間１	ラウンジに行く
岬の部屋に誘われる	他の所に顔を出そうかと思ってた
１日目の自由時間２	俺の部屋に戻る
アスレチックで純と勝負	気合い入れまくりでダッシュ

質　問	正しい選択肢
転んでしまったちづる	タイムロスを出すわけにはいかない
どっちのルートを選ぶか	ここは安全に右側で安定した姿勢
彩花とぶつかりそうになる	ダッシュで抜ける
壁登りの後に……	反対斜面を滑り降りる
がんばるいずみを見かける	通り過ぎる
花火の時に誰に話しかける	真樹
付き合っている人はいるの	よくわかんねっす
怖くて逃げだした彩花	面白いからさらに驚かす
どうやって驚かすか	肩をつかむｏｒ大声を出す
２日目の自由行動１	ちづる・雅美・彩花の部屋に行く
２日目の自由行動２	俺の部屋に戻る
純と一緒に風呂へ行くか	俺も入るかな
彩花＆純の買い物のお誘い	行く
髪飾りの色は何色を選ぶ	茶色
バーベキューの時誰と話す	彩花・純
ラウンジでお茶しない？	パスして部屋に戻る

堕ちた天使が詩う歌 W98&95

CREATOR DATA　CD●夕樹 夜



ヒロイン別にルート攻略

学園内で発生した謎の死体消失事件の目撃者の捜索を、自分の唯一の肉親である叔母の綺羅に依頼された主人公。ちょっとした好奇心とお小遣いＵＰのために、謎に満ちた事件に首を突っ込むことなる。しかし、そんな主人公を待ち受けていたのは、常識では考えられない異常な現実だった……。

この『堕ちた天使が詩う歌』は、ヒロインごとにシナリオ＆エンディングが変化する。そこで、ヒロインとなる３人の女の子ごとにルート分けして攻略していく。それぞれのルートごとに掲載した「運命の選択」とは、そのルートのハッピーエンドへ行くための重要な質問と、その答えとなる選択肢のこと。

また、このゲームにはすべての結末を見ないとプレイできないおまけがあるので、バッドエンドを見る方法もバッチリ掲載しておくぞ。

DATA
PiAS／発売中(8月7日)
／7,800円[税別]
／AVG

音　声	Hアニメ
×	×

まゆみルート

男友達のようなノリでつきあえる女の子、まゆみ。そんな彼女がヒロインの、このルートは難しい選択がないので最初にプレイする人にオススメ。

まゆみルートのポイントは、とにかく狙いをまゆみに絞って他の女の子の誘いにのらないこと（ただ、２日目に発生する萌絵とのエッチは、シナリオに関係しないのでＯＫ）。そうしないと別の女の子のルートに入ってしまうことになるので注意しよう。それさえ気をつければ、選択肢も難しいものはないので、簡単にクリアできるはず。ただ、２日目に彼女がタリスマンを欲しがるシーンでは、彼女に渡す前にセーブをしておこう。そうすればバッドエンドの見るのも楽になるはずだ。





▲叔母である綺羅から貰ったムーンストーンのタリスマンを見たまゆみは、タリスマンを欲しがるのでプレゼントしよう。



▲亜里沙と共に捕まったまゆみ。彼女を救い出すには、神宮寺との戦闘に勝つ必要がある。



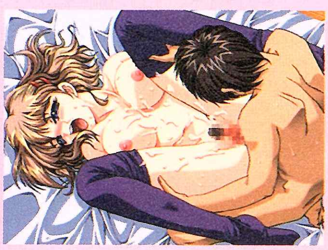
▲◀彼女とのエッチは、事件解決後に発生。それまで、エッチはおあずけなのだ。

運命の選択

質問内容	正しい選択肢
なぜ、亜里沙を知ってるか	俺、杉浦さんのファンですから
神宮寺の授業中どうするか	「寝る」以外の選択肢を選ぶ
放課後、萌絵に誘われる	いや、女の子より調査を優先しよう
タリスマンをどうするか	まゆみにあげる
亜里砂の部屋の前で……	ドアを少し開ける
萌絵にエッチに誘われる	新條さんの誘いを受ける
神宮寺に協力するか	断る

BADエンディングへの選択

このルートのバッドエンドはふたつ。ひとつめは、まゆみにタリスマンをあげない場合に発生。ふたつめは神宮寺との戦闘で、「断る」以外を選ぶと発生する。ただ、この場合には、ハッピーとは違うまゆみとのエッチがあるぞ。



◀萌絵とエッチしても、バッドエンドにはならない。

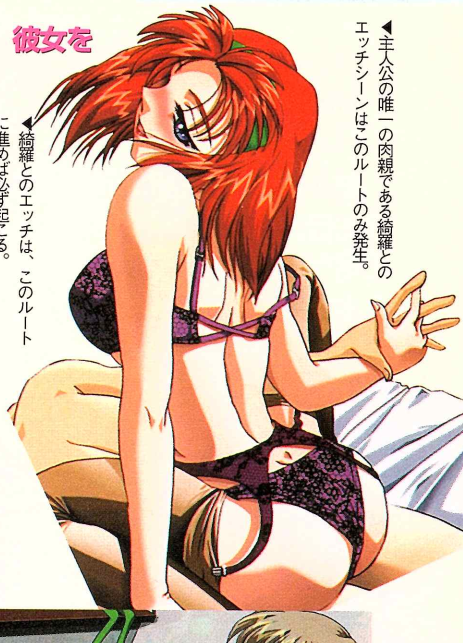


▲このルートのヒロインであるまゆみには、ハッピーとバッド２種類のエッチが用意されている。

萌絵ルート

主人公のちょっとした行動が重要な萌絵ルート。彼女を救うためには、小さなミスが命取りになるぞ！

萌絵ルートの、最初にして最大の注意ポイントは、神宮寺の授業での主人公の行動だろう。このとき「寝る」を選ぶと、主人公が最近よく見るという野原で死ぬ夢を見ることになる。このイベントは、一見誰のイベントなのかわからないので、それぞれのシナリオにあまり関係がなさそうに思える。だが、このイベントは萌絵の見ている夢に主人公がシンクロして見ているものであり、彼女を攻略するのに必要なものなのである。忘れずに選択すべし。



▲主人公の唯一の肉親である綺羅とのエッチシーンはこのルートのみ発生。



▲綺羅とのエッチは、このルートに進めば必ず起こる。

運命の選択

質問内容	正しい選択肢
なぜ、亜里沙を知ってるか	俺、杉浦さんのファンですから
神宮寺の授業中どうするか	寝る
放課後、萌絵に誘われる	新條さんと一緒に青春を謳歌する
草原でなにを萌絵に話すか	夢の話をする
萌絵の部屋で頼まれる	もうしばらく一緒にいる
オルゴールを貰ってほしい	受け取る
萌絵となにを話すか	昨日、俺に何か言おうとしたでしょ
萌絵を好きでいてくれる？	ああ、好きだよ
覚醒した力で、どう戦うか	無理にでも冷静になる



▲萌絵とのエッチは２回発生する。

BADエンディングへの選択

萌絵ルートのバッドエンドはひとつだけ。そのバッドエンドの発生条件もとっても簡単。上の「運命の選択」をひとつでも間違えればＯＫなのだ。一番オススメの方法は、覚醒した主人公と神宮寺の戦闘シーンでセーブして「無理にでも冷静になる」を選ばずに、「怒りに身を任せる」を選択する。こうすれば、すぐにハッピーエンドとバッドエンドの両方を見ることができるのだ。ちなみに、萌絵のバッドルートには、ここでしか見ることができないイベントビジュアルはない。





◀▲基本的に、彼女の選択肢はとっても簡単。ただ、ひとつでも間違えると悲しい結末が待っている！

亜里沙ルート

真のシナリオといっても過言ではない亜里沙ルート。このルートをクリアすることで、主人公についての謎が明らかになる。

亜里沙ルートに行くには、なぜ亜里沙を知っているかという質問に「言葉を濁す」を選び、その後「その本、持ってやるよ」を選択すればＯＫ。ただ、この選択肢を１回目のプレイのときに選んでも、亜里沙ルートに行くことはできない。かならず、２回目以降のプレイで選択するように。



▲亜里沙とのエッチは中盤に発生するぞ。



◀彼女とのエッチのせいで、他のルートとは違う変化が主人公の身に起ころうとしている。

▲薫の誘いにのると……。

運命の選択

質問内容	正しい選択肢
なぜ、亜里沙を知ってるか	言葉を濁す
亜里沙の本を見て	その本、持ってやるよ
放課後、萌絵に誘われる	いや、女の子より調査を優先しよう
亜里砂との約束	図書館へ行く
薫からのエッチの誘い	やっぱりよくない
なぜ亜里砂を心配するのか	べつに理由なんてどうでもいいだろ
自暴自棄の亜里砂を説得	抱きしめるor頬をたたく
礼拝堂で胸の内をあかすか	自分の胸の内を吐き出す
神宮寺に協力するか	拒否する

BADエンディングへの選択

亜里沙ルートのバッドエンドはふたつある。「運命の選択」のどれかを間違えると起こる“神宮寺に捕まるイベント”の最後に２択があるのだが、これはどちらを選んでもバッド。直前でセーブして両方見ておこう。また、どうせバッド狙いなら、薫ちゃんの誘惑にのってしまうテもある。他の質問を間違えるより、エッチＣＧを見れる分、ちょっとお得だ。



今月のイチオシ 美少女アニメ

美少女アニメのホットな最新情報をお伝えするこのコーナー。今月は、人気ゲーム原作の期待大なOVAが2本も届いたので、一挙に紹介しちゃうぞ！



ファミレスにはラブリーな制服が欠かせない!!

『Pia♥キャロットへようこそ!!2』最大のウリは、何といってもウェイトレスたちの制服ショットが満載なところだ。プライベート時には見られない女の子たちの魅力を満喫できるのだ。

さらに、各巻ごとに制服を変えるということなので、毎回違ったコスチューム姿が楽しめそうだ。



Pia♥キャロットへようこそ!!2

Menu1 メインディッシュはフルコースで…!?

DATA VIDEO&LD／ピンクパイナップル／10月23日／各6,800円［税別］／18禁

バイト先には可愛い子がいっぱい!!

夏休みに、人気レストラン〝Piaキャロット〟2号店でバイトするコトになった主人公の耕治。職場には、明るく健康的なあずさ、ナイスバディの葵、眼鏡が似合う涼子など可愛いウェイトレスが目白押し。そんな彼女たちと、ひと夏の想い出を作ろうと、胸と股間を膨らませる耕治だったが……。







▶海辺のビーチでノンビリ。男たちの視線を釘付けにするナイスなボディだ。



▲誰もいない岩影でエッチ。普段味わえないシチュエーションに大興奮。



YU-NO

第一幕「誘惑する事象たち」

DATA VIDEO&LD／ピンクパイナップル／10月23日／各6,800円［税別］／18禁

謎の美少女の正体とは……!?

主人公の有馬たくやは、義母の亜由美と、彼が通う学園の講師でもある一条美月がキスをしているシーンを偶然目撃してしまう。その強烈な姿に呆然とするたくやの前に、閃光ともに謎の美女が現れる。彼女は、彼に指輪を渡すとはかなげな笑顔を残して消えてしまうのだった。彼女と出会ったことにより、異世界へと覚醒した彼を待ち受けるモノとは!?



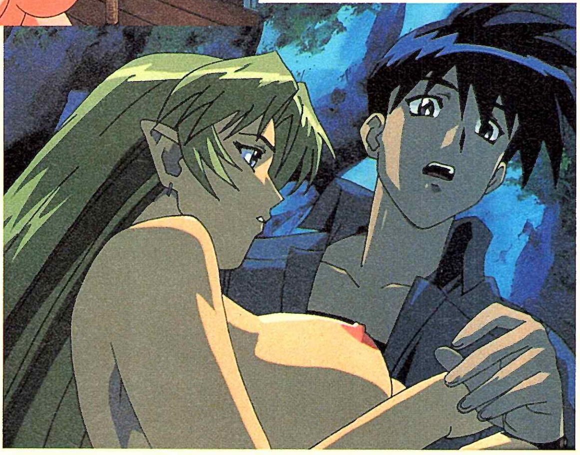


◀裸の少女は、主人公と幼なじみの澪。



◀ベットで喘ぐ黒髪の美少女。たくやが迷い込んだ世界は淫欲の日々が待っているのだ。





◀ハードかつ甘美なシナリオ展開が独特の世界観を形成している。

DENGEKI NEW SOFT SCHEDULE LIST 1998 NOV.

電撃 新作予定表

表の見方

[発売日]……………発売日順に並んでいます。日付のあとに(予)とあるソフトは発売予定であり、決定ではありません。また発売日が「上旬」「中旬」「下旬」「○月予定」「未定」と発表されているものは、それぞれ時期ごとにまとめてあります。
[ゲーム名]…………タイトルのあとに(仮)と書いてあるソフトは仮称です。(タイトル未定)と書いてあるソフトはタイトルが発表されていないソフトです。
[メーカー名]………原則として発売元を記載してあります。
[価格]………………特別な表記がない限り、ソフトの価格は税別です。(予)とあるものは予価です。
[ジャンル]…………[ACT]アクション[AVG]アドベンチャー[PZL]パズル[RCG]レーシング[RPG]ロールプレイング[SLG]シミュレーション[SPT]スポーツ[STG]シューティング[A•RPG]アクションロールプレイング[S•RPG]シミュレーションロールプレイング[R•SLG]ロールプレイングシミュレーション[IM]インタラクティブムービー[DC]デジタルコミック[ETC]その他⑱18禁
[形態]………………[ROM] ROMカートリッジ [CD] CD-ROM [SCD] SCDROM [DD] NINTENDO64ディスクドライブ [PDA] Dreamcast専用PDA [NEOP] ネオジオポケット

★マーク付きの赤い文字のタイトルは、今月の『電撃王』の中で紹介されているゲームです。
■マークは、先月号以降、新しく追加されたゲーム。□マークは、先月号以降、タイトルや発売日などが変更されたゲームです。
この「新作予定表」のデータは'98年9月22日現在の情報で、'98年10月8日以降のデータです。掲載された情報は発売日等が変更される場合があります。
※機種の項目については、W3.1……Windows3.1専用、W&M……Windows3.1／Macハイブリッド版、両対……Windows3.1／95両対応
W95……Windows95専用、未定……対応機種(OS)未定となっています。

Windows95／98

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10／8(木)	□ Believe in heart	スクランブルハウス	¥8.800	AVG⑱
	★□ プライベート・ガーデン2	TETRATECH	¥8.200	PZL⑱
	高校野球道	日本クリエイト	¥10.800	SLG
	彼女はメイド	BELL－DA	¥7.800	AVG⑱
10／8(予)	オーナーズグランプリ	ｷﾙﾀｲﾑｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ	予)¥9.800	SLG
	□ 実況パワフルプロ野球	コナミ	¥6.800	SPT
10／9(金)	WARG(ウォーグ) ～SEXﾊﾞｲｵﾛｲﾄﾞ戦記～	h. m. p	¥8.800	SLG⑱
	★ 天地無用！ソリティア	AICスピリッツ	¥5.800	ETC
	THE LOST ONE ～Last Chapter of EVE～	シーズウェア	¥7.800	AVG⑮
	■ ｼｽﾃﾑｿﾌﾄｾﾚｸｼｮﾝ第10弾 大戦略VDX	システムソフト	¥4.800	SLG
	セガ メモリアルセレクション	セガ・エンタープライゼス	¥5.800	ACT
	★ いちょうの舞う頃	TyPeS	¥8.800	AVG⑱
	黒い波紋	チェリーブラッサム	¥7.800	AVG⑱
	□ 不夜城 ～引き裂かれた純潔～	デザイアー(エクセレンツ)	¥8.800	AVG⑱
	Diamondは傷つかない	ピストンソフト(ｴｸｾﾚﾝﾂ)	¥8.800	AVG⑱
	■ 初恋ばれんたいん ﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟｱｸｾｻﾘｰ集 「プロッシモ」	ファミリーソフト	¥3.200	ETC
	★ Microsoft® アーバンアサルト	マイクロソフト	OPEN PRICE	ACT
10／15(木)	★□ GONE ～過ぎ去りし日々～	アクティブ	¥8.800	AVG⑱
10／15(予)	THE 野球拳 オナクリマンボDE女子校生	ニュージャトレ	¥1.980	ETC⑱
10／16(金)	□ クイーンエメラルダス	UPSTAR	¥5.800	ETC
	□ マクロス Since1983～	UPSTAR	¥5.800	SLG
	★ 神魔降臨	イメージクラブ	¥8.800	SLG⑱
	★□ Barrage	ズー	¥8.800	STG
	世界の果ての物語	Purple	¥8.800	SL+AVG⑱
	銀河英雄伝説V grand	ボーステック	¥10.800	SLG
	■ 銀河英雄伝説SCREEN SAVER VOL.1 ﾛｰｺｽﾄ版	ボーステック	¥1.980	ETC
	■ 銀河英雄伝説SCREEN SAVER VOL.2 ﾛｰｺｽﾄ版	ボーステック	¥2.980	ETC
10／16(予)	□ Little Lovers2 ～ゆい～	日経映像／NTT出版	¥8.800	SLG
	■ あすか120% デスクトップアクセサリー集 「あすかパック」	ファミリーソフト	¥3.200	ETC
	■ あすか120% デスクトップアクセサリー集 「かりなパック」	ファミリーソフト	¥3.200	ETC
10／22(木)	■ College Terra Story アクセサリー集	URAN	¥5.800	ETC⑱
10／23(金)	★□ FORMULA1	イマジニア	¥9.800	RCG
	■ DES BLOOD2	ILLSION	¥8.800	STG⑱
	Eyes ～あなたの瞳にうつるもの～	エスクード	¥8.800	AVG⑱
	★□ Tiger Woods 99 PGA TOUR GOLF	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SPT
	★ 迷宮無頼漢(ダンジョンぶらい)	SPEED	¥8.800	RPG⑱
	★□ クリスタルクラス	テイジイエル	¥9.800	SLG
	□ Voice NOëL [清水代歩]	パイオニアLDC	¥8.800	ETC
	銀河英雄伝説V grand ｱｯﾌﾟｸﾞﾚｰﾄﾞｷｯﾄkit	ボーステック	¥5.000	SLG
10／23(予)	M1タンクプラトゥーン2 日本語版	メディアクエスト	予)¥9.800	SLG
	★ Physical Lesson ～乙女たちのﾗﾌﾟｿﾃﾞｨ～	ラッグ	¥8.800	AVG⑱
10／24(土)	シーズンアップデスクトップコレクション VOL. 4 天使のよろこび	マシス	¥4.800	ETC
10／28(水)	■ エルフを狩るモノたちII ｽｸﾘｰﾝｾｰﾊﾞｰ集	アルトロン	¥3.800	ETC
10／29(木)	★ 悶	うえぽん	¥8.800	AVG⑱
	★□ あにまる～む －小さな小さな大騒動－	コスモスコンピュータ	¥6.800	SLG
	せがた三四郎 超人伝説	セガ・エンタープライゼス	¥5.800	ETC
10／30(金)	春風少女	アクアリウム	¥7.800	AVG⑱
	■ 僕の為に鐘は鳴る	IMAGE CRAFT	¥8.800	AVG⑱
	★□ センチメンタル グラフティ for Windows	NECインターチャネル	¥7.800	SLG
	□ ぴあきゃろ Toy Box	カクテル・ソフト	¥4.800	ETC⑱
	★ 超キミステじゃん	D. O.	¥7.800	TBL⑱
	□ モナーク モナーク(レギュラー版)	日本ファルコム	¥7.800	SLG
	□ モナーク モナーク(プレミアム版)	日本ファルコム	¥8.800	SLG

●マーク付きのタイトルは、「東京ゲームショウ'98秋」に出展予定の作品です。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10／30(金)	ファンタスティック・フォーチュン	富士通パレックス	¥8.800	SLG
10月下旬	■ ダイ・バイ・ザ・ソード 完全日本語版	イマジニア	¥9.800	ACT
	■ やさしい雨	JUICE	¥7.700	AVG⑱
	がんぶる！	STUDiO B－ROOM	¥7.800	STG⑱
10月予定	DUNE2000 －砂の惑星－	アクレイムジャパン	¥7.800	SLG
	幻想麻雀記	アルテア	¥7.800	TBL⑱
	● □ ﾒﾓﾘｱﾙｹﾞｰﾑｽﾞVol.2 ザナドゥ	アンバランス	¥3.980	RPG
	Dear Dog Light	エイチアイ	¥3.800	ETC
	★□ ウルティマオンライン:ｻﾞ•ｾｶﾝﾄﾞ ｴｲｼﾞ	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥9.800	RPG
	□ ｳﾙﾃｨﾏｵﾝﾗｲﾝ:ｻﾞ•ｾｶﾝﾄﾞ ｴｲｼﾞ ｱｯﾌﾟｸﾞﾚｰﾄﾞ版	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥3.800	RPG
	★ flowers ～ココロノハナ～	CRAFTWORK side.b	¥8.800	AVG⑱
	スクールガールズ3	ScooP (スクープ)	価格未定	AVG⑱
	HALF-LIFE 正規輸入版(日本語ﾏﾆｭｱﾙ付)	ソースネクスト	OPEN PRICE	STG
	ボーイ・ミーツ・ボーイ 夏の決心	マグノリア	価格未定	AVG
11／2(月)	□ 創世紀1602 ～Creation of New World～	ズー	¥9.800	SLG
11／5(木)	□ コンビニチェーン Darkside	龍[RON]	¥8.800	SLG
11／6(金)	□ 金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇～	SystemSoft21	¥8.800	AVG
	■ WAR GAMES	ズー	¥7.200	SLG
	□ おきらくHEAVEN	メイビーソフト	¥7.800	AVG⑱
11／13(金)	ザ・ハッスル	h. m. p	¥8.800	SL+RPG⑱
	■ せ・ん・せ・い	D. O.	¥8.800	AVG⑱
11／18(水)	□ HEART OF DARKNES	スパイク	¥8.500	ACT+AVG
11／19(予)	● □ 電子の精霊 ちびっと	バンプレスト	予)¥3.800	ETC
	●★□ ボールディランド	バンプレスト	予)¥8.800	SLG
11／20(金)	□ ARTDINK BEST CHOICE BIG HONOUR	アートディンク	予)¥5.800	SLG+RPG
	ﾊﾞﾄﾙｱｽﾘｰﾃｽ大運動会 あかりと勝負!!	AICスピリッツ	¥6.800	SLG
11／20(予)	□ ヴァンパイア東京へ行く	スィートバジル	¥7.800	AVG⑱
11／25(水)	Voice NOëLデータ[門倉千紗都]	パイオニアLDC	¥3.500	ETC
11／26(木)	□ ぱすてるチャイム－恋のスキルアップ－	アリスソフト	¥7.500	RPG⑱
11／26(予)	□ SEVENTH RUSH	[K]RIMZON FAKE	¥7.800	???⑱
11／27(金)	ガーデニング(仮)	エイチアイ	¥3.800	SLG
	★□ シュヴァルツシルトW(ウイング)	NECインターチャネル	¥11.800	SLG
	□ Re leaf	シーズウェア	¥7.800	AVG⑱
	□ Commandos ～特殊工作大作戦～	ズー	¥8.800	SLG
	□ 天使同盟	テイジイエル	¥7.800	S•RPG
	■ マジカルドロップIII ～とれたて増刊号!～	データイースト	¥5.800	PZL
	□ えすえふアンドロギャる～	パイオニアLDC	¥8.800	AVG
	★ Small Soldiers	ハズブロージャパン	¥7.800	ACT
	★ Missing ～いつかきっと～	ピンパイ	¥8.800	AVG⑱
	■ 銀河英雄伝説V LOW COST版	ボーステック	¥5.980	SLG
	■ 銀河英雄伝説 クリスマスパック98	ボーステック	¥9.800	SLG
	■ ザ・ファミレス キャンペーンセット	マスターピース	¥10.800	SLG
	■ ザ・ファミレス パワーアップキット	マスターピース	¥4.900	SLG
	RADICAL(ラディカル)	MBS TRUSE	¥7.800	AVG⑱
	My Friends	Euphony Production	価格未定	SLG⑱
11／27(予)	□ 美少女奴隷クラブ	ギルティ	¥7.800	AVG⑱
11月中旬	□ Wishwell	AGUMIX	予)¥7.800	S•AVG⑱
11月下旬	■ 告白(仮)	URAN	予)¥7.800	AVG⑱
	■ まるごと はいぱーぽりす	広美	¥6.800	ETC
	□ Zero Zone(仮)	ｺｺﾅｯﾂｼﾞｬﾊﾟﾝｴﾝﾀｰﾃｲﾒﾝﾄ	¥8.800	AVG
	★□ 入院	13cm	価格未定	AVG⑱
	□ SEEK2 ～SADISTIC BABYLON～	PIL	¥8.500	SLG⑱
	■ ほたる	BELL－DA	¥7.800	AVG⑱
11月予定	★ フローライト ～ほたる石～	AIR PLANTS	¥8.800	AVG⑱
	★ 戦女神	エウシュリー	¥8.800	RPG⑱
	□ シムシティ3000	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SLG
	ニード・フォー・スピードII	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SLG
	Fighter Pilot(英語版)	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	価格未定	ACT
	FIFA WORLD CUP98	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ•ｱｰﾂ•ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SPT
	徹底解析必勝ﾊﾟﾁｽﾛ道場 山佐&ﾊﾟｲｵﾆｱ	広美	¥8.500	ETC

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
11月予定	Motif～セピア色の素描(デッサン)～	SPEED	価格未定	SL+AVG⑱
	SSS～Three S～ Slapstick Sweet&slave	Triangle	価格未定	AVG⑱
	レイコ2	トラッシュ	¥8.800	AVG⑱
	■ しちゅえーしょん	BERSERKER	¥7.800	AVG⑱
	★ Palette	フェアリーテール	価格未定	SLG⑱
	恋図(レンズ)	ベリーズ	価格未定	AVG⑱
	Ribbon2	ボンびいボンボン！	¥8.800	AVG⑱
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	YPアソシエンション	¥7.800	RPG
秋／予定	エジプト 日本語版	電子メディアサービス	¥7.800	AVG
	ONLINE PARLOR倶楽部	I. S. C.	価格未定	ETC
	アルファーリンク3 VOYAGER	アイマジック	¥9.800	SLG
	鉄道模型シミュレータ	アイマジック	価格未定	SLG
	● 偽典・女神転生	アスキー	価格未定	RPG
	全英オープンゴルフ	アスキー	¥9.000	SPT
	ピンボール	アスキー	¥6.800	ETC
	闇色の童話	アプリコット(エクセレンツ)	¥8.800	AVG⑱
	生贄	アルテミス	¥7.800	???⑱
	GORDIAN KNOT	イマジニア	¥9.800	SLG
	ピンボール(仮)	ウィズ	価格未定	TBL+ACT
	パンツァー・コマンダー 日本語版	エスエスアイ	予)¥8.800	SLG
	The Tower II	オープンブック9003	¥9.800	SLG
	妖怪家族	ガイナックス	¥8.800	ETC
	★ 少女	きゅろっと	価格未定	AVG⑱
	□ High Stakes Owner's Culb	シャングリ・ラ	¥4.700	SLG
	Corsage ～コサージュ～	スタジオフォリオ	¥8.800	AVG⑱
	■ 偽善	D－XX(ダブルクロス)	¥7.800	AVG⑱
	樹木姫(仮)	デザイアー(エクセレンツ)	¥8.800	AVG⑱
	□ Septem Charm まじかるカナン	テリオス	¥8.800	AVG⑱
	社交辞令	日本アプリケーション	価格未定	SLG
	ブランディッシュ4 眠れる神の塔	日本ファルコム	価格未定	A・RPG
	LOVE FOREVER	Bunny Pro.	¥8.800	AVG⑱
	★ なりゆきRomance	PiAS	価格未定	AVG⑱
	ドラゴンの姫冠(ティアラ)	ピンキィソフトMMM	価格未定	RPG⑱
	魔淫の宴	BLACK PACKAGE	¥8.800	AVG⑱
	淫刻 ～Full Moon Night～	ペパーミントKids	¥7.800	AVG⑱
12／3(木)	ロックマンX4	カプコン	価格未定	ACT
	★ リアルタイム版大戦略+インターネット対戦	システムソフト	¥8.800	SLG
12／4(金)	■ コ・コ・ロ……	r.	¥7.800	AVG⑱
	乾杯	h. m. p	¥7.800	AVG⑱
	■ お医者さんといっしょ	Guts！	価格未定	AVG⑱
	Mystic Weaver	シーズウェア	¥6.800	SLG
	平成棋院3	メディアカイト	¥9.800	TBL
12／6(日)	★ Disc Station Vol.21(冬号)	コンパイル	込)¥980	ETC
12／11(金)	Dear Dog3	エイチアイ	¥6.800	ETC
	■ さつきのキモチ	OPTIMIST	¥7.800	AVG⑱
	□ めでぃかるFellows	Kingdom	価格未定	AVG⑱
	■ サナトリウム	ジックス	¥8.800	AVG⑱
	■ カウンター・ブロウ	スターフィッシュ	¥8.800	SLG
	■ カルマ	スターフィッシュ	価格未定	RPG
	□ デザート・タイム 夢幻の迷宮	ソフトウェアハウスぱせり	価格未定	RPG⑱
	★□ 隣のお姉さん	にくきゅう	価格未定	AVG⑱
	■ 銀色の樹 ～精霊のフォトグラフ～	BlueBell	¥8.800	SL+AVG⑱
	■ Angel Count	R.A.N software	¥7.800	AVG⑱
12／12(土)	パンツァーコマンダー日本語版	メディアクエスト	予)¥8.800	SLG
12／17(木)	□ 天使人形(仮)	ティアラ	¥8.800	SLG⑱
12／18(金)	■ バスガール 激・大宴会旅情編(仮)	インターハート	¥8.800	AVG⑱
	□ あいちゃんfor Me ～メイド調教編～	U・Me SOFT	¥8.800	AVG⑱
12／20(日)	■ MAGICAL CHASE for WINDOWS95 LOW COST版	ボーステック	¥2.800	STG
12月予定	■ プリンセスクエスト(仮)	インクリメントP	価格未定	RPG
	■ X－File GAME(仮)	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	価格未定	AVG
	■ TRESPPASER	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	価格未定	ACT
	Moto－Racer2	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SLG
	WWII Flighters	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	¥8.800	SLG
	■ V.G.II	戯画	価格未定	ACT
	■ Winning Post4	コーエー	¥11.800	SLG
	■ 信長の野望 烈風伝	コーエー	¥11.800	SLG
	□ VIPER－M3	ソニア	¥8.800	AVG⑱
	■ ガーディアンソード(仮)	テイジイエル	価格未定	RPG
	□ sonnet ～心かさねて～	ブルーゲイル	¥7.800	AVG⑱
	ミルキィ・ハミング	メデューサ	価格未定	AVG⑱
	櫻の教壇	メロディ	¥8.800	AVG⑱

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
年末予定	メビウスリンク4リアルタイム	アイマジック	価格未定	SLG
	脅迫 ～終わらない明日～	アイル	¥8.800	AVG⑱
	D+VINE［LUV］(ﾃﾞｨｳﾞｧｲﾝ･ﾗｳﾞ)	アボガドパワーズ	価格未定	RPG⑱
	■ ときめきCheck In！	CROWD	¥7.800	AVG⑱
	魔法のランチ	Peach	¥4.800	ETC
98年予定	えんじぇる☆ないと ～闇夜を翔ける天使たちの物語～(仮)	アプリコット(エクセレンツ)	価格未定	AV+SLG⑱
	Girl Doll Toy 外伝 ～Another～ AZAMI	URAN	価格未定	AVG⑱
	★□ トッチDEボール！	エス・ピー・エス	¥4.800	SPT
	さよならを教えて	CRAFTWORK	価格未定	AVG⑱
	ファーストクイーン -ｻﾞ･ﾆｭｰﾜｰﾙﾄﾞ-	呉ソフトウェア工房	価格未定	SLG
	日露戦争	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	□ エネミー・ゼロ	セガ・エンタープライゼス	価格未定	AVG
	□ SONIC R	セガ・エンタープライゼス	価格未定	ACT
	ころっせうむ	ネイティブソフト	予)¥7.800	TBL+RPG
	超・天然2 かんぱに～	PNC	¥8.800	SLG⑱
	コックサッカーブルース	PIL	価格未定	???⑱
1／15(金)	■ まあじゃん黙示録	ラムネード(TEAM TOP GEAR)	¥8.800	TBL⑱
1月上旬	□ 蛍舞う夜	メイフルハウス	¥7.800	AVG⑱
1月予定	■ セデュース ～誘惑～	ACTRESS	¥7.800	AVG⑱
	■ 散櫻 ～禁断の血族～	シーズウェア	価格未定	AVG⑱
	□ リトル・My・メイド	スィートバジル	価格未定	AVG⑱
	□ 絶望 －青い果実の散花－	スタジオメビウス	¥8.800	AVG⑱
	■ 戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章～	テイジイエル	価格未定	RPG
	□ The ガッツ！	メイビーソフト	価格未定	AVG⑱
2月中旬	■ アクエリアス(仮)	ブランド未定	¥7.800	AVG⑱
2月予定	□ LIPS ～笑顔の行方～	I've	価格未定	SLG⑱
	□ CAMPUS ～桜の舞う中で～	Ather	価格未定	AVG⑱
	□ PSYCHO RHYTHM	ヴィジョンソフト	価格未定	AVG⑱
	VIPER-F50 未来特捜ブレイバン	ソニア	¥8.800	AVG⑱
	□ 召喚者(しょうかんしゃ)	MBS TRUSE	価格未定	AVG⑱
	□ 箱入り娘	U・Me SOFT	¥7.800	AVG⑱
冬／予定	ﾐｭｰﾃｨｱ･ｸﾛﾆｸﾙ Vol.1 シルバー・ジーン	アプリコット(エクセレンツ)	価格未定	AVG⑱
	ﾐｭｰﾃｨｱ･ｸﾛﾆｸﾙ Vol.2 キャリア・グリーン	アプリコット(エクセレンツ)	価格未定	AVG⑱
	F－22 Total Air War	イマジニア	価格未定	SLG
	Total Driving(仮)	イマジニア	価格未定	RCG
	ヒーローズ オブ マイト&マジックIII(仮)	イマジニア	価格未定	SLG
	マイト&マジックVI ～ｻﾞ ﾏﾝﾃﾞｰﾄ ｵﾌﾞ ﾍﾌﾞﾝ～ 完全日本語版	イマジニア	価格未定	RPG
	ゆれる想い	エアフィールド	¥8.800	AVG⑱
	□ ポピュラス・ザ・ビギニング(仮)	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	¥9.800	SLG
	■ ハーレムブレイド	戯画	価格未定	RPG
	■ ブリガンティ	戯画	価格未定	ACT
	淫獄の学園	ギルティ	¥8.800	AVG⑱
	約束の絆	コーエー	¥9.800	SLG
	沈黙の艦隊2(仮)	ジー・エー・エム	価格未定	SLG
	WANTED	データウエスト	価格未定	ACT+STG
	■ Dark Eyes	ネクステック	価格未定	RPG
	□ ねこぱら －ねこそぎ・ぱらダイス－(仮)	ミンク	価格未定	SLG⑱
	□ ワンパラウォーズ1&2(仮)	ミンク	価格未定	SLG⑱
	Tokio Matenrow2(仮)	龍［RON］	¥8.800	SLG
3月予定	■ EDUCATOR(仮)	ACTRESS	¥8.800	???⑱
	雛鳥の囀	STUDiO B－ROOM	価格未定	SLG⑱
99年春予定	★□ LUNATIC DAWNIII	アートディンク	価格未定	RPG
	■ ウルティマ・アセンション	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	価格未定	RPG
	■ ダンジョンキーパー2	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	価格未定	SLG
	■ 大閤立志伝III	コーエー	¥9.800	SLG
	□ 妹	スタジオメビウス	価格未定	AVG⑱
	□ リリエンタール	ドールハウス	¥7.800	AVG⑱
	心理劇の荒刃	BLUCKY	¥7.800	AVG⑱
99年夏予定	人工失楽園	アボガドパワーズ	価格未定	AVG⑱
	□ 世紀末	スタジオメビウス	¥8.800	AVG⑱
99年予定	ミューティア・クロニクル Vol.3～4	アプリコット(エクセレンツ)	価格未定	AVG⑱
	■ 告白2	ギルティ	価格未定	AVG⑱
	□ 隷嬢キャスター真璃子(仮)	ギルティ	価格未定	AVG⑱
	□ 帝都のユリ	スィートバジル	価格未定	AVG⑱
	□ あにまーじゃんDX	ソニア	¥9.800	TBL⑮
	□ VIPER－RSR	ソニア	¥9.800	RPG⑱
	□ VIPER－M5	ソニア	価格未定	AVG⑱
	□ VIPER－M6	ソニア	価格未定	AVG⑱
	□ VIPER－GTB	ソニア	¥8.800	AVG⑱

『電撃攻略王』10月のラインナップ

読書の秋、食欲の秋、そしてゲームの秋！ ゲーマー必携『電撃攻略王』ラインナップ紹介

詳細な攻略や美麗なイラストでゲームファンにはおなじみ、『電撃攻略王』シリーズ。10月に発売されるラインナップを紹介しよう。

まずは15日に発売の『AZITO 2完全攻略ガイド』(定価950円［税別］)。正義・悪、両陣営の秘密基地の運営法を徹底攻略。さらに、ゲームに登場する仮面ライダーほかの特撮ヒーローの企画ページも満載。お次は22日発売の2冊。『スレイヤーズわんだほ～完全攻略ガイド』(定価950円［税別］)は、シナリオチャート完全掲載&全マップ掲載で、絶対迷わない攻略がウリ。魔法具生成によってできるレアアイテムの作り方もバッチリ紹介だ。そして弊社より期待の新作を徹底攻略した『星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド』(定価950円［税別］)。全登場人物のイベント条件完全掲載をはじめ、秘蔵の設定集を大公開。電撃だからこそできた、内容充実の攻略本なのだ。いろんなゲームのウラワザを楽しみたい人には、好評発売中の『電撃ウラワザ王 超新作最速版983月～9月』(定価800円［税別］)がオススメ。3月から9月までに発売された、PS、SS、N64、GBソフト約160タイトルのウラワザを多数収録。年1回の『ウラワザ王』じゃガマンできないあなたに！



◀好評発売中の『電撃ウラワザ王超新作最速版』はこの表紙が目印。気になるゲームのウラワザが満載だ。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
99年予定	□ VIPER－BTR	ソニア	¥7.800	AVG⑱
	□ PRINCESS KNIGHTS	ミンク	価格未定	SLG⑱
未定	GURDIAN	r.	¥8.800	AVG⑱
	選抜警備隊	アウトロー	価格未定	RPG⑱
	Fall Love Story	アウトロー	¥6.800	AVG⑱
	サンクチュアリ ～少女達の聖域～	アプリコット(エクセレンツ)	¥8.800	AVG⑱
	すぷ～きぃ！おばけの漂うこの街で あの娘と語らうボクがいる。	ANJIN	¥9.800	ETC
	■ ナツキコウ	インクリメントP	予)¥7.800	AVG
	美少女麻雀(仮)	ウィズ	価格未定	TBL
	Thriller(仮)	URAN	価格未定	AVG⑱
	めいど いん ぱに～	エウシュリー	価格未定	ACT+AV⑱
	フラワーチルドレン	XYZ	価格未定	SLG⑱
	淫らな罪	XYZ	価格未定	SLG⑱
	■ 虚空の聖剣	エスクード	価格未定	???⑱
	棋太平 for Windows98	エス・ピー・エス	価格未定	TBL
	ヒロインドリーム	エス・ピー・エス	価格未定	SLG
	★■ ワーズ・ワース	エルフ	価格未定	RPG⑱
	ザ・シムズ	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	価格未定	SLG
	Silent Wail	サイベル	価格未定	S･RPG
	機甲装神ヴァルカイザー1～6	サイレンス	各¥8.800	AVG
	クリスタル☆ビースト 1～6	サイレンス	各¥4.800	AVG
	合・宿・物・語	ジェイボックス	¥8.800	AVG⑱
	激闘！日露海戦史	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	激闘！八八艦隊海戦史	ジェネラル・サポート	価格未定	SLG
	□ 戦略プロ野球・98年末版	システムソフト	¥9.800	SLG
	□ ロボクラッシュ・パワード	システムソフト	¥9.800	SLG
	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥9.800	AVG
	キャッスルファンタジア 聖魔大戦	Studio e・go！	価格未定	S･RPG⑱
	トゥルー・ラブ②	ソフトウェアハウスぱせり	価格未定	S･AVG⑱
	■ 鈴がうたう日	タクティクス	価格未定	AVSLG⑱
	□ チューして…	ティアラ	¥8.800	AVG⑱
	Stay with… ～カレンがくれた季節～	天津堂	価格未定	AVG⑱
	英雄伝説V(仮)	日本ファルコム	価格未定	RPG
	新 朱紅い雫	日本ファルコム	価格未定	RPG
	新 白き魔女	日本ファルコム	価格未定	RPG
	□ メイド育成館(仮)	ねこのてざわり	¥7.800	SLG⑱
	Psyclone	Vanilla(バニラ)	価格未定	AVG⑱
	偏愛(仮)	Vanilla(バニラ)	価格未定	SLG⑱
	□ FT(仮)	BAROQUE	価格未定	SLG
	電影少女	バンプレスト	予)¥9.800	SLG
	ひいらぎ荘はおおさわぎ！	PiAS	価格未定	AVG⑱
	□ 学園ソドム2 ～PRETTY VACANT～	PIL	価格未定	AVG⑱
	■ MAID in HEAVEN ～愛という名の欲望～	PIL	価格未定	???⑱
	まゆ	BELL－DA	¥7.800	SL+AVG⑱
	EP－106	May-Be SOFT Magics	価格未定	AVG⑱
	Collection(コレクション)	May-Be SOFT Magics	価格未定	AVG⑱
	□ ヒドゥン ～秘められた欲望～	Melty Lip	¥7.800	SLG⑱
	ピュア・ハート	Ucom	¥8.800	SLG⑱
	HJ ～the second eason～	Euphony Production	価格未定	AVG⑱
	ポートレイト	Euphony Production	価格未定	AVG⑱
	ももこちゃんfor Me R ～二人だけの診察室～	U・Me SOFT	¥8.800	AVG⑱
	ななこOS(仮)	ルナーソフト	価格未定	AVG⑱

パソコン・その他の機種

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	機種	ジャンル
10／23(金)	ピンクパイナップルメモリーズ Vol.7～8	ピンパイ	¥5.800	両対	ETC⑱
10月予定	■ トップをねらえ！ ｺﾚｸﾀｰｽﾞﾃﾞｨｽｸVOL.3	ガイナックス	¥6.800	両対	ETC
未定	西遊妖艶伝	Grocer	予)¥7.800	両対	RPG⑱
	時の伝説 ～フィアナの聖少女～	ジャパンホームビデオ	価格未定	未定	RPG
	ロマンスは剣の輝きII	フェアリーテール	価格未定	未定	RPG
	変身リング1・2(仮)	マイアミソフト	価格未定	未定	AVG⑱
				未定	

NINTENDO64

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
10／9(金)	★ Let'sスマッシュ	ハドソン	¥6.800	ROM	SPT
10／23(金)	● □ キラッと解決！64探偵団	イマジニア	¥6.800	ROM	TBL
10／30(金)	●★□ CITY TOUR GRANDPRIX ～全日本GT選手権～	イマジニア	¥6.800	ROM	RCG
11／14(土)	□ ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	¥6.800	ROM	A･RPG
11／27(金)	■ ウェットリス	イマジニア	価格未定	ROM	ACT
11月下旬	● □ ぬし釣り64	パックインソフト	¥6.800	ROM	RPG+ETC
	□ おねがいモンスター	ボトムアップ	¥6.980	ROM	SLG
	64大相撲2	ボトムアップ	¥6.980	ROM	SLG
11月予定	キングヒル64 －ｴｸｽﾄﾘｰﾑｽﾉｰﾎﾞｰﾃﾞｨﾝｸﾞ－	KEMCO	価格未定	ROM	SPT
	● バックバンブル	Ubi Soft	価格未定	ROM	ACT+STG
秋／予定	★ オウカバトル3 Person of Lordy Calober	クエスト	価格未定	ROM	S･RPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	価格未定	ROM	ACT
12／4(金)	● ■ ゲッターラブ!!～ちょー恋愛ﾊﾟｰﾃｨｰｹﾞｰﾑ～	ハドソン	価格未定	ROM	ETC
12／11(金)	□ 飛龍の拳スタジアム SDバージョン	カルチャーブレーン	価格未定	ROM	ACT
12／25(予)	● ■ 新日本プロレス 闘魂炎導2	ハドソン	価格未定	ROM	SPT
12月下旬	● □ 忍たま乱太郎絵あわせチャレンジパズル64	カルチャーブレーン	予)¥5.480	ROM	PZL
12月予定	●★■ ズール(仮)	イマジニア	価格未定	ROM	RPG
	● スノースピーダー	イマジニア	価格未定	ROM	SPT
	● ドラえもん2 のび太と光の神殿	エポック社	¥6.800	ROM	ACT+AVG
	トップギア・オーバードライブ(仮)	KEMCO	価格未定	ROM	RCG
	□ ナイフエッジ スノーガンナー	KEMCO	価格未定	ROM	STG
	□ がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	コナミ	価格未定	ROM	???
	●★ 牧場物語2	パックインソフト	価格未定	ROM	SLG+RPG
年末予定	■ エクストリームG2	アクレイムジャパン	価格未定	ROM	RCG
	レブ・リミット	セタ	価格未定	ROM	RCG
98年予定	★□ ピカチュウげんきでちゅう(仮)	任天堂	価格未定	ROM	ETC
	フライトシミュレーター(仮)	ビデオシステム	価格未定	ROM	SLG
	レースゲーム(仮)	ビデオシステム	価格未定	ROM	RCG
1月予定	● □ トニックトラブル	Ubi Soft	価格未定	ROM	ACT+AVG
冬／予定	★□ テュロック2(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	ROM	STG
	● Jリーグタクティクスサッカー	アスキー	¥7.800	ROM	SLG
	● □ WIN BACK	コーエー	¥7.800	ROM	ACT+STG
	爆笑人生64 めざせ！リゾート王	タイトー	価格未定	ROM	TBL
	□ カメレオン・ツイスト2	日本システムサプライ	価格未定	ROM	ACT
	★■ Parlor!PRO64 ﾊﾟﾁﾝｺ実機ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝｹﾞｰﾑ	日本テレネット	価格未定	ROM	SLG
99年春予定	シャドウゲイト64(仮)	KEMCO	価格未定	ROM	AVG
未定	バイオテトリス	アムテックス	価格未定	ROM	PZL
	エルテイル(仮)	イマジニア	価格未定	ROM	RPG
	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	価格未定	ROM	SPT
	● ファイティングカップ	イマジニア	価格未定	ROM	ACT
	ﾏｼﾞｶﾙ ﾃﾄﾘｽ ﾁｬﾚﾝｼﾞ Featuring ﾐｯｷｰ	カプコン	¥6.800	ROM	PZL
	ウルトラベースボール実名版64(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	ROM	SPT
	走れぼくの馬	カルチャーブレーン	¥6.980	ROM	SLG
	□ 悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	価格未定	ROM	ACT
	G1ステイブル	コナミ	価格未定	ROM	SLG
	ハイブリッドヘブン(仮)	コナミ	価格未定	ROM	RPG
	ウルトラドンキーコング(仮)	任天堂	価格未定	ROM	ACT
	カービィ64(仮)	任天堂	価格未定	DD	ACT
	キャベツ(仮)	任天堂	価格未定	DD	ETC
	ゴルフ(仮)	任天堂	価格未定	DD	SPT
	コンカーズクエスト(仮)	任天堂	価格未定	ROM	ACT
	シムシティー64(仮)	任天堂	価格未定	DD	SLG
	スーパーマリオ64－2(仮)	任天堂	価格未定	DD	ACT
	スーパーマリオRPG2(仮)	任天堂	価格未定	DD	RPG
	ゼルダの伝説DD(仮)	任天堂	価格未定	DD	A･RPG
	★ ファイアーエムブレム64(仮)	任天堂	価格未定	DD	S･RPG
	ポケモンスナップ	任天堂	価格未定	DD	ETC
	MOTHER3(仮)	任天堂	価格未定	DD	RPG
	マリオアーティスト ﾀﾚﾝﾄﾒｰｶｰ(仮)	任天堂	価格未定	DD	ETC
	マリオアーティスト ﾋﾟｸﾁｬｰﾒｰｶｰ(仮)	任天堂	価格未定	DD	ETC
	マリオアーティスト ﾎﾟﾘｺﾞﾝﾒｰｶｰ(仮)	任天堂	価格未定	DD	ETC
	★ 64ウォーズ(仮)	ハドソン	価格未定	ROM	SLG
	金田一少年の事件簿(仮)	ハドソン	価格未定	ROM	AVG
	★ ロボットポンコッツ64(仮)	ハドソン	価格未定	ROM	RPG
	巨人のドシン(仮)	メーカー未定	価格未定	DD	ETC

『クリスタニア』リプレイ最終巻

大好評「クリスタニア」リプレイシリーズついに完結！ 獣の姿を借りた神々が住まう地、クリスタニア。しかしかつてこの地を護っていた「周期」と「結界」は失われ、"混沌"が復活してしまう。ある日、自衛団「獣の牙」ベルディア砦の幹部であるリュースたちは、獣の牙本部より秘境クリスタニアの調査を命ぜられるが……。シリーズ最大のボリュームで贈る『RPGリプレイ 秘境伝説クリスタニア』(水野良とグループSNE)は630円[税別]で10月10日発売だ。



◀イラストは「ウィザードリィ」のアートワークなどでおなじみの末弥純氏だ。

Dreamcast

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
10／28(水)	□ ネオジオポケット本体(ドリームキャスト対応)	ＳＮＫ	¥6.800	本体	
	□ 将棋の達人	ＳＮＫ	¥3.500	NEOP	TBL
	□ 通信四人打ち どこでも麻雀	ＳＮＫ	¥3.500	NEOP	TBL
	□ ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズ R-1	ＳＮＫ	¥4.500	NEOP	ACT
	□ ポケットスポーツシリーズ ネオジオカカップ'98	ＳＮＫ	¥3.800	NEOP	SPT
	□ ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ	ＳＮＫ	¥3.800	NEOP	SPT
	□ ポケットスポーツシリーズ ポケットテニス	ＳＮＫ	¥3.800	NEOP	SPT
	□ めろんちゃんの成長日記	ＳＮＫ	¥3.800	NEOP	SLG
	□ 連結パズル つなげてポンッ！	ＳＮＫ	¥3.500	NEOP	PZL
11／27(金)	ドリームキャスト本体	セガ	価格未定	本体	
	● ペンペン トライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント	価格未定	CD	RCG
12／23(水)	● □ セヴンスクロス	ＮＥＣ ＨＥ	価格未定	CD	S•RPG
12月予定	● ■ MONACO GRAND PRIX Racing Simuration	Ｕｂｉ Ｓｏｆｔ	価格未定	CD	RCG
年末予定	● ■ クライマックス ランダーズ	セガ	価格未定	CD	RPG
	● ■ ジュライ	セガ	価格未定	CD	AVG
	● ■ セガラリー２	セガ	価格未定	CD	RCG
	● ソニック アドベンチャー	セガ	価格未定	CD	ACT
	● ■ バーチャファイター３ｔｂ	セガ	価格未定	CD	ACT
	● ■ ブルー スティンガー	セガ	価格未定	CD	AVG
	● ■ エヴォリューション	セガ／ＥＳＰ／スティング	価格未定	CD	RPG
98年予定	● ゴジラ ジェネレーションズ	セガ	価格未定	CD	ACT
１月予定	● ■ Ｓｐｅｅｄ Ｂｕｓｔｅｒｓ	Ｕｂｉ Ｓｏｆｔ	価格未定	CD	RCG
２月予定	■ 関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞(仮)	ショウエイシステム	予)¥6.800	CD	ETC
	● 北へ。White Illumination	ハドソン	価格未定	CD	AVG
冬／予定	● 戦国ＴＵＲＢ	ＮＥＣ ＨＥ	価格未定	CD	A•RPG
	■ クラック２	ＳＩＥＧ	価格未定	CD	SLG
	● Ｄの食卓２	ワープ	予)¥5.800	CD	A•RPG
３月予定	■ 麻雀(仮)	加賀テック／ｎａｘａｔ	価格未定	CD	TBL
４月予定	■ 虹色天使(仮)	ジャパンコーポレーション	価格未定	CD	SLG
99年春予定	■ 飛龍の拳列伝(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	CD	ACT
	■ タイトル未定	ＣＲＩ	価格未定	CD	SLG
	■ タイトル未定	ＣＲＩ	価格未定	CD	RCG
	● ■ ちょーハマるゴルフ	セガ	価格未定	CD	SPT
	● エレメンタル ギミック ギア	ハドソン	価格未定	CD	RPG
	■ ＲＡＹＭＡＮ２	Ｕｂｉ Ｓｏｆｔ	価格未定	CD	ACT
８月予定	■ エンターテイメントＧＯＬＦ	ボトムアップ	価格未定	CD	SPT
	■ 大相撲	ボトムアップ	価格未定	CD	SPT
12月予定	■ 紫炎龍２(仮)	童	価格未定	CD	STG
	■ ダイナマイトロボ(仮)	童	価格未定	CD	ACT
99年予定	■ はるかぜ戦隊Ｖフォース２(仮)	ビングキッズ	価格未定	CD	S•RPG
未定	■ ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)	ＳＮＫ	価格未定	CD	ACT
	● メルクリウスプリティ	ＮＥＣインターチャネル	価格未定	CD	SLG
	● モンスターブリード	ＮＥＣインターチャネル	価格未定	CD	SLG
	■ Ｊリーグプロサッカーチームをつくろう！	セガ	価格未定	CD	SLG
	■ プロ野球チームもつくろう！	セガ	価格未定	CD	SLG

セガサターン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10／8(木)	★□ Ｐｉａ♡キャロットへようこそ!!２	ＮＥＣインターチャネル	¥7.200	SLG
	★ コットン・ブーメラン	サクセス	¥4.800	STG
	●★□ 機動戦士ガンダム ～ギレンの野望 攻略指令書～	バンダイ	¥2.800	ETC
10／15(木)	●★ カプコン ジェネレーション ～第３集 ここに歴史はじまる～	カプコン	¥5.800	ETC
	SEGA AGES アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険 アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ	¥4.800	ACT
10／22(木)	□ ＲＯＸ －ロックス－	アルトロン	¥5.800	PZL
	●★□ マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	カプコン	¥5.800	ACT
	●★□ マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター (拡張ＲＡＭ同梱版)	カプコン	¥7.800	ACT
	●★ ストライカーズ 1945 II	彩京	¥5.800	STG
	■ カルトセプト(サタコレ)	セガ	¥2.800	TBL
	● ■ マジカルトロップIII～とれたて増刊号！～(サタコレ)	データイースト	¥2.800	PZL
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(サタコレ)	ヒューマン	¥2.800	SLG
10／29(木)	★ バーチャコールS スペシャル版(「よびかけくん」同梱)	キッド	¥6.800	SLG
	★ バーチャコールＳ 通常版	キッド	¥6.300	SLG
	● せがた三四郎 真剣遊戯	セガ	¥4.800	ETC
	★ ファルコムクラシックスII	日本ビクター	¥5.800	ETC
	★ ファルコムクラシックスII(限定版)	日本ビクター	¥6.500	ETC
10月下旬	ミズバク大冒険(アドベンチャー)	ビング	¥3.800	ACT
10月予定	□ 本格花札	アルトロン	¥5.800	TBL
11／5(木)	■ 新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6.800	TBL
	■ リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	セタ	¥6.800	AVG
	FindLove2 ～Rhapsody～	ダイキ	¥6.800	SLG
11／12(木)	● SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3	ティー・イー・エヌ研究所	予)¥5.800	SLG
	● ■ SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3 ボーナスパック	ティー・イー・エヌ研究所	予)¥6.800	SLG
11／19(木)	■ 全日本プロレス FEATURING VIRTUA(サタコレ)	セガ	¥2.800	ACT
	● ■ サイドポケット３(サタコレ)	データイースト	¥2.800	ETC
11／19(予)	★□ Ｓｈｅ'ｓｎ ～シーズン～	キッド	¥6.800	AVG
	● □ ボールディランド	バンプレスト	予)¥6.800	SLG
11／26(木)	■ グランディア(メモリアルパッケージ)	ゲーム アーツ／ＥＳＰ	¥4.200	RPG
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ソリトンソフトウェア	¥5.800	RPG
11／26(予)	● □ アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 ～発売５周年 マル得パッケージ～	ジャレコ	¥7.800	TBL
11月予定	● カプコン ジェネレーション ～第４集 孤高の英雄～	カプコン	¥5.800	ETC
	□ e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	ＴＡＫＵＹＯ	価格未定	AVG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
秋／予定	●★□ ダービースタリオン	アスキー	価格未定	SLG
	● フレンズ ～青春の輝き～	ＮＥＣインターチャネル	¥7.200	AVG
	ワーズ・ワース	エルフ	価格未定	RPG
	□ ルームメイトＷ	データム・ポリスター	¥6.800	SLG
	ミレニアムファイア	バンダイ	予)¥5.800	STG
12／3(木)	● ■ ウイニングポスト３ プログラム'98	コーエー	¥6.800	SLG
	■ マイ・フェア・レディー ～「VIRTUAL麻雀II」～	マイクロネット	¥8.800	TBL
12／10(木)	● ★ 悠久幻想曲 Ｅｎｓｅｍｂｌｅ Vol.1	メディアワークス	¥3.800	ETC
12月予定	● カプコン ジェネレーション ～第５集 格闘家たち～	カプコン	¥5.800	ETC
	★□ 瑠璃色の雪	キッド	¥6.800	AVG
	★□ ６インチまいだーりん	キッド	¥5.800	AVG
	● ■ よしもと麻雀倶楽部	彩京	価格未定	TBL
	■ Girl Doll Toy(ガール ドール トーイ)	ザウス	価格未定	AVG
	● □ ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル	¥6.800	S•RPG
	● ■ 続 初恋物語 ～修学旅行～	徳間書店/インターメディア・カンパニー	予)¥7.800	SLG
	●★ サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー	¥4.800	ETC
98年予定	ＦＡＫＥ ＤＯＷＮ	システムサコム	価格未定	ACT
２／18(木)	● 悠久幻想曲 Ｅｎｓｅｍｂｌｅ Vol.2	メディアワークス	¥3.800	ETC
冬／予定	●★□ ＮＯëＬ３	パイオニアＬＤＣ	価格未定	AVG
99年春予定	● □ ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	コナミ	価格未定	AVG
	●★■ デバイスレイン	メディアワークス	予)¥5.800	SLG
未定	制服 －ハイスクールカウントダウン－	アローマ	価格未定	SLG
	ＴＨＥ ＲＵＩＮＳ(ルーインズ)(仮)	Ａ．Ｄ．Ｍ	価格未定	AVG
	ＳＹＮＣＨＲＯＮＩＣＩＴＹ(仮)	Ａ．Ｄ．Ｍ	価格未定	AVG
	●★□ モンスターメーカー ホーリーダガー	ＮＥＣインターチャネル	予)¥6.800	SLG
	Ｊリーグ エキサイトステージ Ｖ１	エポック社	価格未定	SPT
	● ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション	カプコン	価格未定	ACT
	バイオハザード ２	カプコン	価格未定	AVG
	無人島物語外伝～考古学者高持慎一郎～	ケイエスエス	価格未定	ACT
	コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	価格未定	ACT
	激闘おったまがえる(仮)	ＣＳＫ総合研究所	価格未定	ETC
	Ｗａｒｒｚ(ワーズ)	ショウエイシステム	予)¥6.800	RPG
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	セガ	価格未定	ACT
	アドヴァンスト Ｖ．Ｇ．２	テイジイエル	価格未定	ACT
	レクイエム(仮)	日本アートメディア	価格未定	RPG
	ファンズ・フォルム(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	予)¥5.800	AVG
	Ｓｕｐｅｒ３０１ＳＱ	日本物産	価格未定	SLG
	ＵＳドラッグチャンプ	日本物産	価格未定	RCG
	汽船海賊 スチームパイレーツ(仮)	ネバーランドカンパニー	価格未定	RPG
	モニカの城	パイオニアＬＤＣ	¥6.800	A•RPG
	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	ビング	価格未定	SLG
	バックガイナー よみがえる勇者たち 完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5.800	SLG
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエヴォリューション	レイ・フォース	価格未定	RPG
	スタートリング・オデッセイ2 魔竜戦争	レイ・フォース	価格未定	RPG
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	価格未定	RPG
	リアルサウンド２ ～霧のオルゴール～	ワープ	予)¥5.800	ETC

プレイステーション

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10／8(木)	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5.800	AVG
	●★ 三國志VI	コーエー	¥9.800	SLG
	エキサイティングバス	コナミ	¥5.800	SPT
	実況アメリカンベースボール２	コナミ	¥5.800	SPT
	● ＤＸ人生ゲームII(ザ・ベスト・フォーファミリー)	タカラ	¥2.800	TBL
	★ アルハレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	¥5.800	SLG
10／15(木)	スペクトラルフォース２	アイディアファクトリー	¥5.800	SLG
	■ 中島みゆき「なみろむ」	オラシオン	¥6.400	ETC
	●★ カプコン ジェネレーション ～第３集 ここに歴史はじまる～	カプコン	¥5.800	ETC
	MTB DIRT CROSS(エムティービー・ダートクロス)	サミー	¥5.800	RCG
	■ 四川風激辛麻雀	シー・ラボ	¥4.800	TBL
	● グラニュー島！大冒険	秀和システム	¥5.800	ACT
	★ サンパギータ	ＳＣＥ	¥4.800	ETC
	□ ギャングウェイ・モンスターズ	ソニー・ミュージックエンタテインメント	¥5.800	ACT
	●★ ＡＺＩＴＯ２	バンプレスト	予)¥5.800	SLG+RPG
	トランプしようよ！	ボトムアップ	¥4.800	TBL
	ひみつ戦隊メタモルＶデラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6.800	AVG
10／22(木)	■ マリア 君たちが生まれた理由(ザ・ベスト)	アクセラ	¥2.800	AVG
	●★ 火星物語	アスキー	¥6.800	RPG
	●★ 火星物語(10大付録付限定版)	アスキー	¥9.500	RPG
	五竜陣 エレクトロ	アスク	¥4.800	PZL
	ＬＳＤ	アスミック・エース エンタテインメント	¥4.800	ETC
	デザエモン Ｋｉｄｓ！	アテナ	¥5.800	ETC
	□ ＲＯＸ －ロックス－	アルトロン	¥5.800	PZL
	● デジタルフィギュア イイナ	イマジニア	¥5.800	SLG
	SIMPLE1500シリーズVol.1 ＴＨＥ 麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500シリーズVol.2 ＴＨＥ 将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500シリーズVol.3 ＴＨＥ 五目ならべ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500シリーズVol.4 ＴＨＥ リバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	● ■ 森高千里 サファリ東京	コーエー	¥4.800	ETC
	■ 競馬エイト '98年秋冬	シャングリ・ラ	¥6.400	ETC
	●★□ ぽっぷんぽっぷ	タイトー	¥4.800	PZL
	LOVE GAME'S -わいわいテニス- サービスプライス版	Ｔｅａｒｓ	¥2.800	SPT
	●★ オウバードフォースアフター	バンダイ	予)¥5.800	SLG
	●★□ スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	¥6.800	RPG
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2.800	SLG
	ＳＴＲＥＥＴ ＢＯＡＤＥＲＳ	マイクロキャビン	¥5.800	SPT
	★ バーチャパチスロ オリンピアスペシャル	マップジャパン	¥5.800	SLG
	●★ 星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5.800	SLG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10／22(予)	● □ 猫なカ・ン・ケ・イ	ビクター／ビクター ソフト	¥5.800	SLG
10／29(木)	雷弩機兵ガイブレイブII	アクセラ	¥5.800	A•RPG
	アフレイドギア	ｱｽﾐｯｸ･ｴｰｽ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥5.800	SLG
	● グレイトヒッツ	エニックス	¥5.800	RPG
	御意見無用II	ケイエスエス	¥5.800	ACT
	● だんじょん商店会 伝説の剣はじめました	講談社	¥5.800	RPG
	ﾊｲﾊﾟｰｵﾘﾝﾋﾟｯｸ ｲﾝ ﾅｶﾞﾉ(ｻﾞ･ﾍﾞｽﾄ)	コナミ	¥2.800	SPT
	● 必殺ﾊﾟﾁﾝｺｽﾃｰｼｮﾝ ﾓﾝｽﾀｰﾊｳｽｽﾍﾟｼｬﾙ	サンソフト	¥3.980	SLG
	CARDINAL SYN(ｶｰﾃﾞｨﾅﾙ･ｼｨﾝ)	スパイク	¥5.800	ACT
	□ レガイア伝説	SCE	¥5.800	RPG
	●★■ 全スーパーロボット大戦電視大百科	バンプレスト	予)¥6.800	ETC
	●★ 海のOH！YAH！	ビクター／ビクター ソフト	¥5.800	SLG
10月下旬	● □ 童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6.800	SLG
	Parlor!PRO4 ﾊﾟﾁﾝｺ実機ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝｹﾞｰﾑ	日本テレネット	¥5.200	SLG
10月予定	□ ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5.800	SLG+AVG
	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5.800	SPT
11／5(木)	ドカポン！怒りの鉄剣	ｱｽﾐｯｸ･ｴｰｽ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥5.800	TBL
	LUCKY LUKE(ラッキー・ルーク)	サミー	¥5.800	ACT+AVG
11／5(予)	● ZEUS CARNAGE HEART SECOND	アートディンク	予)¥5.800	RPG
	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5.800	PZL
	■ ｲﾜﾄﾋﾞﾍﾟﾝｷﾞﾝ ROCKY×HOPPER(ザ・ベスト)	ｶﾙﾁｭｱ･ﾊﾟﾌﾞﾘｯｼｬｰｽﾞ	¥2.800	ETC
	ｻﾝｺﾚBEST日本ﾌﾟﾛｺﾞﾙﾌ協会監修 ﾀﾞﾌﾞﾙｲｰｸﾞﾙ	サンソフト	¥2.800	SPT
	ｻﾝｺﾚBEST 必殺パチンコステーション	サンソフト	¥2.800	SLG
	● MONSTERSEED(ﾓﾝｽﾀｰｼｰﾄﾞ)	サンソフト	¥5.800	RPG
11／12(木)	● □ ヴィジランテ8	シスコンエンタテイメント	¥5.800	ACT
	●★□ スマッシュコート2	ナムコ	¥5.800	SPT
	● serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5.800	ETC
11／13(予)	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	¥7.800	SPT
11／19(木)	R・TYPE⊿	ｱｲﾚﾑｿﾌﾄｳｪｱｴﾝｼﾞﾆｱﾘﾝｸﾞ	¥5.800	STG
	SIMPLE1500ｼﾘｰｽﾞ Vol.5 THE 囲碁	ｶﾙﾁｭｱ･ﾊﾟﾌﾞﾘｯｼｬｰｽﾞ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500ｼﾘｰｽﾞ Vol.6 THE 花札	ｶﾙﾁｭｱ･ﾊﾟﾌﾞﾘｯｼｬｰｽﾞ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500ｼﾘｰｽﾞ Vol.7 THE カード	ｶﾙﾁｭｱ･ﾊﾟﾌﾞﾘｯｼｬｰｽﾞ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500ｼﾘｰｽﾞ Vol.8 THE ソリティア	ｶﾙﾁｭｱ･ﾊﾟﾌﾞﾘｯｼｬｰｽﾞ	¥1.500	ETC
	ピットフォール3D	ビクター／ビクター ソフト	¥5.800	ACT
11／19(予)	● □ つんつん組 ～もじもじぱっくん～	講談社	予)¥4.300	ACT
	武戯	コナミ	予)¥5.800	ACT
	● ボールディランド	バンプレスト	予)¥6.800	SLG
11／20(金)	● □ ファミレスへようこそ	ベック	¥5.800	SLG
11／25(水)	● □ Kitty the Kool！ カブキでたのしくおどってね！	イマジニア	価格未定	ACT
11／26(木)	■ 好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	¥5.800	AVG
	ジグザグボール	UPSTAR	¥5.800	ACT
	●★ エクソダスギルティー	ｱｰﾍﾞﾙ/imadio(ｲﾏﾃﾞｨｵ)	¥5.800	RPG+AVG
	●★■ COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	予)¥5.800	SPT
	● ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	¥7.800	AVG
	□ TOYS DREAM(トイズドリーム)	ケイエスエス	¥5.800	SLG
	■ テトリスプラス	ジャレコ	¥2.800	PZL
	★□ 雪割りの花	SCE	¥4.800	ETC
	● □ リベログランデ	ナムコ	¥5.800	SPT
	● □ ファーストKiss☆物語	ヒューネックス	¥5.800	AVG
	久遠の絆	フォグ	¥5.800	AVG
11／26(予)	■ わくわくバレー	アテナ	¥4.800	SPT
	●★ FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	ｴｸｼﾝｸﾞ･ｴﾝﾀﾃｲﾒﾝﾄ	¥5.800	FTG+SLG
	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	予)¥5.800	RPG
11月中旬	■ G-POLICE	SCEI	¥5.800	AVG
11月下旬	□ DUKE NUKEM：Total Meltdown	キングレコード	¥5.800	STG
	★□ 鈴鹿8時間耐久ﾛｰﾄﾞﾚｰｽ ﾁｰﾑ運営ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ	ｺｺﾅｯﾂｼﾞｬﾊﾟﾝｴﾝﾀｰﾃｲﾒﾝﾄ	予)¥5.800	SLG
11月末	● 1 on 1	ジョルダン	予)¥5.800	FTG+SPT
11月予定	□ Wizard's Harmony R ～Another stroy～	アークシステムワークス	¥5.800	SLG
	本格花札	アルトロン	¥5.800	TBL
	ミスランド2	アルトロン	¥5.800	PZL
	ﾒｰｼﾞｬｰﾘｰｸﾞﾍﾞｰｽﾎﾞｰﾙ ﾄﾘﾌﾟﾙﾌﾟﾚｲ98	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	¥5.800	SPT
	■ ヴァンパイア セイヴァー EX ｴﾃﾞｨｼｮﾝ	カプコン	¥5.800	ACT
	● ｶﾌﾟｺﾝ ｼﾞｪﾈﾚｰｼｮﾝ ～第4集 孤高の英雄～	カプコン	¥5.800	ETC
	● □ Juggernaut ～戦慄の扉～	トンキンハウス	¥6.800	AVG
	● 猫侍	ヒューマン	¥6.300	AVG
	破壊王 ～KING of CRUSHER～	FAB	¥5.800	ACT
	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5.800	SLG
	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6.800	TBL
秋／予定	ジャーム －狙われた街－	ケーエージェー	価格未定	RPG
	●★ アナザー・マインド	スクウェア	価格未定	AVG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
秋／予定	オアシスのポシェット	セコムキャド	¥5.800	SLG
	めぐり愛して	ｿﾆｰ･ﾐｭｰｼﾞｯｸｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	価格未定	SLG
	日本プロ麻雀連盟公認段位認定ソフト THE プロ麻雀(仮)	NAXAT chatnoir	¥5.800	TBL
	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・微萬(仮)	NAXAT chatnoir	¥4.800	TBL
	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5.800	ACT
	ECSAFORM	バンダイビジュアル	予)¥6.800	S•RPG
	～es －古の記憶－	ベンチャーソフトウェア	¥5.800	AVG
	ガルル ～ﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞﾚｳﾞｫﾘｭｰｼｮﾝ～	メサイヤ	価格未定	SPT
12／3(木)	●★ 王繭物語	元気	価格未定	RPG
	学校をつくろう!!2	ビクター／ビクター ソフト	¥5.800	SLG
12／3(予)	● Dance！Dance！Dance！	コナミ	価格未定	???
	● □ HARD EDGE	サンソフト	¥5.800	ACT+AVG
12／10(木)	■ TSUMU	ヘクト	¥4.800	PZL
	■ マービー・ベイビー・ストーリー	PONOS	¥5.800	PZL
	● ★ 悠久幻想曲 Ensemble	メディアワークス	¥3.800	ETC
12／10(予)	● トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6.800	SLG
	□ ルシファーリング	東芝EMI	¥5.800	ACT
	□ ロードモナーク ～新・ガイア王国記～	東芝EMI	¥5.800	SLG
	● ■ ボンバーマン	ハドソン	価格未定	ACT
12／12(土)	■ 認定王、岡田 敏の詰め将棋教室	アスキーサムシンググッド	¥4.800	TBL
12／17(木)	■ 西陣パチンコ天国 Vol.3	ケイエスエス	¥5.800	SLG
	プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5.800	ETC
12／17(予)	● ■ 維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7.800	S•RPG
	■ Jリーグ実況ウイニングイレブン'98～'99	コナミ	予)¥5.800	SPT
12／19	ADVAN Racing	アトラス	予)¥5.800	RPG
12／23(水)	■ EVE The Lost One	imadio(イマディオ)	¥7.800	AVG
	雀牌遊戯'99「たぬきの皮算用」	メディアリング	¥5.800	TBL
12月予定	● ■ ザ・ファミレス	アートディンク	¥5.800	SLG
	■ 進め！海賊	アートディンク	価格未定	SLG
	● LUNATIC DAWNIII	アートディンク	予)¥5.800	RPG
	□ タワードリーム2	アクセラ	¥5.800	TBL
	● □ バスランディング	アスキー	価格未定	SLG
	サウザンドアームズ	アトラス	価格未定	RPG
	● ■ ドラえもん のび太と復活の星(復刻版)	エポック社	¥2.800	ACT
	● ｶﾌﾟｺﾝ ｼﾞｪﾈﾚｰｼｮﾝ ～第5集 格闘家たち～	カプコン	¥5.800	ETC
	□ アイルトン・セナ カートデュエル ｽﾍﾟｼｬﾙ	ギャップス	¥5.800	RCG
	● □ BOYS BE... 2nd Season(仮)	講談社	予)¥5.800	SLG
	● ■ もんすたあ★レース	コーエー	¥4.800	RPG
	幻想水滸伝II	コナミ	予)¥6.800	RPG
	● ■ 必殺ﾊﾟﾁﾝｺｽﾃｰｼｮﾝ3 ～原始人がいっぱい～	サンソフト	価格未定	SLG
	● □ バトル昆虫伝	ジャレコ	価格未定	SLG+RPG
	● □ チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	価格未定	RPG
	●★□ ｸﾗｯｼｭ･ﾊﾞﾝﾃﾞｨｸｰ3 ～ブッとび！世界一周～	SCE	価格未定	ACT
	★■ ワンダートレック	SCEI	¥5.800	ACT
	● ■ スペースインベーダー2000	タイトー	¥2.000	STG
	● 電車でGO！2	タイトー	¥5.800	SLG
	● さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5.800	TBL
	● 新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	¥6.800	S•RPG
	□ サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	¥4.800	ETC
	□ 魔法使いになる方法	テイジイエル	価格未定	A•RPG
	ゴジラ：トレーディングバトル	東宝	¥6.800	ETC
	● ■ 蒸気機関車運転ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ SLで行こう！	トミー	価格未定	SLG
	ターニングポイント(仮)	NAXAT	予)¥5.800	SLG
	●★ R4 －RIDGE RACER TYPE4－	ナムコ	価格未定	RCG
	● テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	価格未定	RPG
	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	予)¥5.800	S•RPG
	● ■ Hello Kitty White Preset	ハドソン	予)¥5.800	PZL
	● ■ サイレントメビウス ～幻影の堕天使～	バンダイビジュアル	予)¥6.800	RPG
	●★■ スーパーロボット大戦F	バンプレスト	予)¥6.800	S•RPG
	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻版	ビクター／ビクター ソフト	¥2.800	ETC
	ザ・ファミレス ～史上最強のメニュー～	ヒューマン	価格未定	SLG
	シヴィライゼーションII	ヒューマン	価格未定	SLG
	ミザーナフォールズ	ヒューマン	価格未定	AVG
	□ 100万円クイズハンター	富士通パソコンシステムズ	¥5.800	ETC
年末予定	桃太郎伝説	ハドソン	価格未定	RPG
98年予定	Ash to Ash	イースリースタッフ	価格未定	SLG
	● マーメノイド	ｴｸｼﾝｸﾞ･ｴﾝﾀﾃｲﾒﾝﾄ	価格未定	RPG
	ｴﾘｰのｱﾄﾘｴ～ｻﾞｰﾙﾌﾞﾙｸﾞの錬金術士2～	ガスト	¥5.800	RPG

水谷とおるポスタープレゼント

パソコンゲーム『同窓会』やセガサターン版『フレンズ～青春の輝き～』などのキャラクターデザインを手がける人気イラストレーター、水谷とおる氏。氏がかつてコミック誌『ナチュラル・ハイ』で発表したイラストが、プライズマシン用ポスターとして登場したぞ。この『水谷とおるオリジナルポスターセレクション～Four Seasons～』を12枚セットで4名の読者にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、電話番号を明記して電撃王編集部「水谷とおるポスタープレゼント」係まで。



◀1月から12月まで、季節に合わせた12枚+αのイラストがキミの部屋を飾ってくれる。

人形と女の子のかわいい冒険物語

人形と心を通わせられる女の子コルネットの冒険を描いた日本一ソフトウェアのプレイステーションRPG、『マール王国の人形姫』。一目惚れした王子様が魔女にさらわれた。王子様を助けるため、コルネットは旅に出るが、そこに彼女をライバル視する女の子も絡んできて、コルネットの旅は前途多難。はたして無事王子様を救うことが出来るか？　この作品のポスターを15名の読者にプレゼント。官製ハガキに住所、氏名、電話番号を明記して電撃王編集部「マール王国」プレゼント係まで。



発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
98年予定	SIMPLE1500シリーズVol.9 The チェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	SIMPLE1500シリーズVol.9 THE チェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1.500	ETC
	H.A.E. ～BEELZEBUB～	GMF	予)¥5.800	RCG
	まじっく あにまる	J・ウイング	予)¥5.800	PZL+RPG
	●★ EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	価格未定	ACT
	2999年のゲームキッズ	SCE	予)¥2.000	ETC
	● Q究極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	価格未定	PZL
	● LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	価格未定	SPT
	STAR IXIOM	ナムコ	価格未定	STG
	● 火魅子伝 恋解	博報堂	予)¥6.800	SLG
	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	価格未定	RPG
	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5.800	SLG
	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	予)¥5.800	AVG
	Fighting Eyes	ポニーキャニオン	価格未定	ACT
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	予)¥5.800	RCG
1/28(木)	● □ ちびきゃらゲーム 銀河英雄伝説 ～GOGO!カジノ～	徳間書店	予)¥4.800	TBL
1月予定	□ モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5.800	RPG
	● ■ 聖サクラメント女学園 麻雀同好会	アイマックス	¥5.800	TBL
	●★□ 快刀乱麻 雅	imadio(イマディオ)	価格未定	SLG
	● □ 頭文字D	講談社	予)¥5.800	RCG
	● サイコメトラーEIJI	講談社	予)¥5.800	AVG
	つんつん組 ～カンジ ベータ～(仮)	講談社	予)¥4.300	STG
	■ シネマ英会話「天国に行けないパパ」	サクセス	価格未定	ETC
	● □ 真髄・碁仙人	J・ウイング	予)¥7.800	TBL
	● □ ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5.800	SLG
	● □ 勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS-	タカラ	¥6.800	AVG
	□ サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～	チュンソフト	¥5.800	ETC
	●★□ スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	予)¥6.800	RPG
	● □ The Next Tetris	ビーピーエス	価格未定	PZL
2/11(木)	■ サイバータクティクス ネット・スライダーズ(仮)	システムソフト	¥6.800	AVG+SLG
2/18(木)	● 悠久幻想曲 Ensemble Vol.2	メディアワークス	¥3.800	ETC
2月予定	モンスター・コレクション(仮)	角川書店	価格未定	RPG
	■ 後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	価格未定	SLG
	プレッシャーゾーン(仮)	たき工房VAL	価格未定	STG
	□ サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4.800	ETC
	■ おみせde店主	テクノソフト	価格未定	RPG
	● □ キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5.800	ACT
	● □ The AIRS(エアーズ)	パックインソフト	価格未定	RPG
冬/予定	To Heart	アクアプラス	価格未定	AVG
	● □ ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	価格未定	RPG
	● □ ガレリアンズ	アスキー	価格未定	RPG
	■ TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	価格未定	SLG
	■ 魔導霊士シュオン	アスキー	価格未定	RPG
	■ UFO	アスキー	価格未定	???
	■ 悠久のエデン	アスキー	価格未定	RPG
	● ■ リングライズ	アスキー	価格未定	ACT
	空母戦記	アンバランス	価格未定	SLG
	● □ 天下統一	アンバランス	¥5.800	SLG
	● □ ゲームソフトをつくろう	イマジニア	価格未定	SLG
	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	予)¥5.800	ACT
	● ■ Knights of Genesis	escot	予)¥5.800	S・RPG
	● ■ Pixy Garden	escot	予)¥6.300	SLG
	● □ FAVORITE DEAR	NECインターチャネル	価格未定	SLG
	● Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/日経映像	予)¥6.800	ETC
	黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5.800	RPG
	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	価格未定	A・RPG
	□ バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5.800	SLG
	● ■ アンジェリーク 天空の鎮魂歌	コーエー	¥7.800	RPG
	● ■ アンジェリーク 天空の鎮魂歌(プレミアムBOX)	コーエー	¥9.800	RPG
	□ DEEP FREEZE	サミー	価格未定	ACT+AVG
	●★ ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	価格未定	RPG
	サーカディア	SCE	価格未定	AVG
	★■ ポポローグ	SCE	¥5.800	RPG
	いつか、重なりあう未来(あした)へ	ソニー・ミュージックエンタテインメント	価格未定	SLG
	● Sonata	T&Eソフト	価格未定	RPG
	□ 対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	価格未定	SLG
	■ 水族館PRO! ～フィッシュハンターへの道～	テイチク	価格未定	AVG
	● ■ ガンホーブリゲイド	トミー	価格未定	SLG
	■ パズル DE ボーリング	日本システム	価格未定	PZL

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
冬/予定	●★ 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	予)¥6.800	ACT
	□ 時をかける少女	バンダイ	予)¥5.800	AVG
	□ 魔女っ娘大作戦	バンダイ	価格未定	???
	PATLABOR THE GAME(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	ACT+AVG
	★ マクロス デジタルミッション VF-X2(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG
	■ ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	価格未定	TBL
	●★ 封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5.800	ACT
	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	価格未定	AVG
3月予定	□ 1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	価格未定	STG
	■ キャプテン・ラヴ	東芝EMI	予)¥6.800	SLG
	● □ 新世紀GPXサイバーフォーミュラ(仮)	バップ	価格未定	ACT+AVG
	● ■ スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	予)¥6.800	S・RPG
	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	価格未定	SPT
99年春予定	□ 奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6.800	SLG
	●★□ 鬼眼城	講談社	予)¥5.800	AVG
	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	価格未定	SLG
	● □ ジルオール	コーエー	予)¥6.800	RPG
	● □ あいたくて…… your smiles in my heart	コナミ	価格未定	SLG
	□ グリントグリッター	コナミ	価格未定	AVG+TBL
	□ ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	コナミ	価格未定	AVG
	■ ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	価格未定	SLG
	● ■ サガ フロンティア2	スクウェア	価格未定	RPG
	● □ チョコボレーシング ～幻界へのロード～	スクウェア	価格未定	RCG
	■ レストラン・ドリーム	テイチク	価格未定	SLG
	● ■ Lの季節	トンキンハウス	価格未定	ETC
	● □ ミリオンクラシック	バンダイ	予)¥5.800	SLG
	● ■ デバイスレイン	メディアワークス	予)¥5.800	SLG
	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3.800	STG+SLG
99年夏予定	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	価格未定	SLG
	● ドラゴンクエストVII	エニックス	価格未定	RPG
99年予定	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5.800	RPG
	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	価格未定	AVG
	ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	価格未定	SLG
未定	厄惨(やくさん)(仮)	アイディアファクトリー	予)¥5.800	AVG
	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	価格未定	AVG
	宇宙機動 VANARK	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	AVG+STG
	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	RPG
	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	S・RPG
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ	イマジニア	¥2.000	ETC
	ツタンカーメンの遺言	ウィザード	価格未定	AVG
	● ライジング・ザン	ウエップシステム	価格未定	ACT
	● Cybernetic EMPIRE	ウルフチーム	価格未定	ACT+AVG
	THE RUINS(ルーインズ)(仮)	A.D.M	価格未定	AVG
	SYNCHRONICITY(仮)	A.D.M	価格未定	AVG
	ATHENA Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	価格未定	AVG
	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	価格未定	ACT
	● ■ ECO(仮)	エニックス	価格未定	SLG
	● ■ トゥームレイダーIII	エニックス	価格未定	ACT
	● ■ ポップン・タンクス	エニックス	価格未定	ACT
	● ■ ミスティックアーク－まぼろし劇場－	エニックス	価格未定	AVG
	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	価格未定	SLG
	メイン・ローター(仮)	エフコンピューターエンターテイメント	¥5.800	STG
	Jリーグ エキサイトステージ V1	エポック社	価格未定	SPT
	サーキットの狼II	エム・ティー・オー	価格未定	RCG
	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	価格未定	ACT+AVG
	ARKS1000 ～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	価格未定	TBL+AVG
	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定	AVG
	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4.800	SPT
	がんばれゴエモン ～来るなら恋!綾繁一家の黒い影～	コナミ	価格未定	A・RPG
	コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	価格未定	ACT
	SILENT HILL	コナミ	価格未定	AVG
	● ジャージーデビルの大冒険	コナミ	価格未定	ACT
	■ 聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	価格未定	AVG
	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	価格未定	SLG
	■ よしもと麻雀倶楽部	彩京	価格未定	TBL
	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5.800	???
	キミにSteady	シーディーブロス	価格未定	SLG
	● ■ Dino breeder another progress(仮)	J・ウイング	価格未定	ACT

「電撃FAX・新作予定表」のご案内

たえず変更される新作ゲーム発売情報を月に2回完全フォローするFAX情報サービス

「電撃王」では、ゲームソフトの発売日など、新作予定について、FAX回線を使用した最新情報を提供するサービスを行っています。お持ちのFAX機能のついた電話機で右の電話番号をダイヤルし、音声アナウンスに従って右の3つの情報番号のうちいずれかを入力してください。ゲームソフト新作予定の情報のなかで、本誌の発売日以降、誌面に掲載されていた情報から追加・変更があったタイトルのデータのみがFAXで送信されます。なお本誌に掲載したのち、とくに変更されていないデータについてはこのFAX情報サービスで引き出すことはできませんので、本紙の情報を参照してください。このFAX情報サービスで送信されるデータの内容は、毎月8日(本誌発売日)と21日に更新されます。(登録作業の都合上、変更作業日は若干前後することもあります)

コンシューマ系ハードの新作情報は新世代機5機種(N64/SS/PS/DC/PC-FX)と従来のコンシューマ系に分かれています。これにより、必要な情報だけを出力することができるようになりますので、接続時間も従来より短くなっています。なお、変更日当日は回線が非常に混み合っていますので、話中の場合はしばらく時間をおいてからかけ直してください。

FAX番号

03-5495-1280

情報番号

パソコン系ハード……… **45111**

コンシューマ系ハード(従来機)…… **45112**

コンシューマ系ハード(新世代機)…… **45113**

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー(2)	システムサコム	価格未定	AVG
	● ■ OPTION ユーニングカーバトル2	ジャレコ	価格未定	RCG
	● ■ シーバス1－2－3(仮)	ジャレコ	価格未定	A・RPG
	オメガブースト	SCE	価格未定	STG
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	価格未定	PZL
	ハラッパ2(仮)	SCE	価格未定	ACT
	ﾜﾝﾀﾞﾗｰｼｮｯｸ ～1950ｱﾒﾘｶﾝﾄﾞﾘｰﾑｽﾞ～	SCE	価格未定	TBL
	駄菓子屋キット	たき工房VAL	価格未定	AVG
	■ 探偵神宮寺三郎 noW&thEN	データイースト	価格未定	AVG
	■ マジカルドロップⅢ＋1	データイースト	価格未定	PZL
	スノークイーン	東北新社	¥4.800	ETC
	ちびきゃらゲーム 銀河英雄伝説 ～GOGO！すごろく編～(仮)	徳間書店	予)¥4.800	TBL
	● ■ 電車大好き～プラレールがいっぱい	トミー	価格未定	SLG
	● ■ トミカ(仮)	トミー	価格未定	???
	● ■ ひっとばっく	トミー	¥5.800	ACT
	アクションRPG(仮)	ナムコ	価格未定	A・RPG
	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	価格未定	STG
	新子育てクイズマイエンジェル(仮)	ナムコ	価格未定	ETC
	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	価格未定	STG
	Jump KID(仮)	NEW	価格未定	ACT
	■ リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	価格未定	ACT
	タイプレーク	バディ	価格未定	SPT
	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5.800	STG
	□ アームド・ファイター	バンプレスト	予)¥5.800	ACT
	リアルロボット戦線	バンプレスト	予)¥6.800	S・RPG
	オーガリアン ～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定	RPG
	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定	ACT
	クロックタワー3	ヒューマン	価格未定	AVG
	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5.800	SLG
	タイトル未定	プロデュース	価格未定	SLG
	タイトル未定	プロデュース	価格未定	RPG
	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	価格未定	AVG+SLG

ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
10/15(木)	爆釣 リトリーブマスター	コナミ	¥3.980	RPG
10/16(金)	□ 新競馬貴族ポケットジョッキー	キングレコード	¥5.800	SLG
10/21(水)	★ テトリスデラックス	任天堂	¥3.500	PZL
	★ ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	¥3.500	ACT
10/30(金)	□ ポケット電車	ｺｺﾅｯﾂｼﾞｬﾊﾟﾝｴﾝﾀｰﾃｲﾒﾝﾄ	¥3.980	SLG
11/13(金)	□ 本格将棋『将棋王』	童	¥3.980	TBL
11/20(金)	ゲームボーイウォーズ2	ハドソン	価格未定	SLG
11/27(金)	● □ サンリオタイムネット 過去編	イマジニア	¥3.500	RPG
	● □ サンリオタイムネット 未来編	イマジニア	¥3.500	RPG
	スーパーブラックバスポケット3	スターフィッシュ	予)¥3.980	SLG
11月中旬	● 飛龍の拳ツインGB SDバージョン	カルチャーブレーン	予)¥3.980	ACT
11月予定	ﾌﾟﾘｸﾗﾎﾟｹｯﾄ3 ～ﾀﾚﾝﾄﾃﾞﾋﾞｭｰ大作戦～	アトラス	予)¥3.980	SLG
	● □ ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス100	エポック社	¥3.800	ETC
	● ■ 麻雀クエスト	J・ウイング	予)¥3.980	TBL
	● ■ ロードス島戦記 －英雄騎士伝－GB	トミー	¥3.980	TBL+RPG
秋/予定	グローカルヘキサイト	NECインターチャネル	¥3.980	PZL
12/11(金)	カラムー町はおおさわぎ！ ～ポリンキーズとおかしな仲間達～	スターフィッシュ	予)¥3.980	ACT
	■ ゲームボーイ モノポリー	ハズブロージャパン	¥3.980	TBL
12/18(予)	■ ボンバーマンクエスト	ハドソン	価格未定	RPG
12月予定	■ Z会 (例文で覚える)究極の古文単語	イマジニア	¥2.000	ETC
	■ Z会 (例文で覚える)究極の古文単語ｽﾍﾟｼｬﾙ	イマジニア	¥2.·980	ETC
	□ 小島武夫と灘麻太郎の実戦麻雀教室	ギャップス	¥3.800	TBL
	□ 遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ	コナミ	価格未定	TBL
	● ブラックオニキスGB	ビーピーエス	価格未定	RPG
98年予定	ロボットポンコッツ(太陽バージョン)	ハドソン	価格未定	RPG
	ロボットポンコッツ(星バージョン)	ハドソン	価格未定	RPG
1月予定	● ■ カンヅメモンスターパフェ	アイマックス	¥3.980	SLG
	■ 漢字BOY	J・ウイング	予)¥3.980	ETC
冬/予定	□ バーガーバーガーGB(仮)	ギャップス	¥3.980	TBL
3月予定	● ■ カンヅメモンスター2	アイマックス	¥3.980	SLG
	● ■ あにまるぶり～だ～3	J・ウイング	予)¥4.800	SLG
	● ■ ディノブリーダー3	J・ウイング	予)¥4.800	SLG
未定	■ がんばれゴエモンRPG(仮)	コナミ	価格未定	RPG
	□ ポケットステイブル(仮)	コナミ	価格未定	SLG
	ドンキーコングランド2	任天堂	価格未定	ACT
	ポケットモンスター(金)	任天堂	価格未定	RPG
	ポケットモンスター(銀)	任天堂	価格未定	RPG

PC-FX

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	RPG

PCエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	NEC HE	¥7.800	SCD	AVG

スーパーファミコン

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ケイエスエス	予)¥10.800	TBL

NEO-GEO

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
未定	■ ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	価格未定	CD	ACT

電撃王 次号予告

電撃王 11月号
1998年11月1日　定価590円［税込］
■発行人……塚田正晃
■編集人……渡部雅人
■発行所……メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
☎03-5281-5210（編集）
☎03-5281-5205（広告）
■発売元……主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2-9
☎03-5280-7550（営業）
■印刷所……共同印刷株式会社

雑誌コード　06393-11

ライター募集

■資格／18歳以上で都内近郊在住の方（高校生不可）。ゲーム専門誌・ホビー誌経験者優遇。
■応募方法／①履歴書（写真貼付・経験者は職務経歴書を別途添付）②「ゲームまたは身近な商品の紹介文」「'99年のハード勢力図はこうなる」「ネットワークゲームの将来性」のいずれかのテーマを1200字以内でまとめて下記の住所の「電撃王ライター募集」係まで郵送。書類選考の上、面接を行います。
※応募書類は返却いたしません。面接をする方のみ2か月以内にご連絡いたします。合否に関する電話などでのお問い合わせはご遠慮願います。

次号（12月号）は11月7日(土)発売です！

特集 11/27ドリームキャスト発売直後に大事件!? ついに訪れた新・ハード戦争の覇者を探る

4年前の年末を覚えてるキミならすでに感じているだろう、新たなハード戦争の危機感を。11/27発売決定で最終調整を急ぐドリームキャスト陣営を虎視眈々と睨むPS、64DD陣営。次号は引き続き、次々と明らかになる新世紀ハード戦争の衝撃事実を取り上げる。特集ではセガを直撃、今はまだ書けない仰天情報を中心に、お得感たっぷりのDC発売直前緊急大特集。さらにこれから年末商戦、ハズせない重点新作ソフトも目白押しだ。ゼルダ、R4、チョコボ2など年末厳選ソフトも総まとめ。パソコンではネットワークゲームに注目する！



EDITORS VOICE

■任天堂帝国の地盤がゆるむなんて考えられなかったのはまだ数年前。ドリームキャストは、当たり前の現実を覆すことができるのだろうか？　「バイオ」と「ソニック」ともうひとつ、でかいタイトルが欲しい気もする。また業界再編の大異変が起きたりしたらおもしろいのに。おもしろがってちゃダメ？ ㊐

■流行ってますね、ウイルス。編集部でもMacを中心に感染してました。メーカーのサンプルにも感染しているものがあるし、全然違う業界の人と話しても「会社のパソコンがやられた」って話が出てくるし、けっこう深刻かもしれない。でもウチのマシンがフリーズするのはオーバークロックが原因。たぶん。（O）

■今回が2回目となる「完璧攻略」なのだが、大人の事情ってやつで、いまいち完璧じゃなくなってしまいました。期待してた人、ゴメン。まあ、でもごくフツーの美少女ゲームユーザーなら余裕でわかるようなヒントを載せておいたので、大丈夫でしょう。大丈夫なハズ……。（J）

■カラーはやっぱり見やすいなぁ、とは「GBカラー」のお話。GB自体がもうほとんど普及してるし、今頃カラーにしてもどうかなぁ、E3の時は思ってました。でも出来上がってきた画面を見ると、やっぱりキレイ！　そして見やすい！　これは『ドラクエ』と一緒に「買い」でしょう。『黄色』でブームが再燃中の㋠

■CM見た？　最初のアップはご存じ前編集長で現在は電撃ゲーム7誌統括編集部長の塚田氏。バージョンによっては岡本新編集長の姿も。電話を取っている面子では、やや気取り気味のシブ声が電セガの長谷川編集長、最後で泣いているのがD-PS宮原、慰めているのがD-PSの渡部編集長だ。（どこが編集後記？）㊐

■恒例のTGSコンパニオン号（なのか？）、みなさん楽しんでいただけましたか？　私は結構楽しみました。グレード上がってる気もするし。で、10月は毎週格闘技の日でもあるので、かなりウレシイ。気分も高揚して、編集部で今度のK-1（PS）のサンプルROMで西岡と闘う日々。やっぱグレコっしょ。㊞

■1年待ったんです。雪辱の時は来ました!!　高田vsヒクソン戦、勝つところを見に行きます。いざ、10月11日は東京ドームへ!!　えっ、その日はTGS？　あのメーカーが重大発表!?　う〜ん、ルールがバリトゥードなだけに、やはりエスケープは難しそう。しょうがない、麻雀もしくはクイズで勝負だ!! ㊇

■たった今ガッカリな出来事が…。会社のイスで8時間も寝てしまった…。んあ一なんてことだ、家に帰って布団で寝た方がはるかに幸せだったのに。とりあえず目の前にいたライター山田に八つ当たり。ガスッ「あうう」。ガスッ「あうあうう」。こんなふうにしてできたTGS特集です。いろいろと（ウフ♡）活用してね。㊢

■AMショーで発表されたNAOMIボード。セガAM2研の広報氏によれば「NEW ARCADE OPERATION MACHINE IDEA」の略称だそうだがどう考えても後付けでしょ？　とツッコミを入れたら「実は鈴木部長の家に川島なおみの好きなワインが…」と意味不明のお答え。とっぴんぱらりのぷぅ〜。㋓

■明治公園のフリーマーケットに出展しました。今までも何度か出展していますが、特に最近はお客さんの財布のヒモが堅くなり、値段を百円単位に設定していても値切られます。なんだか、自分の思い出までも値切られているように感じてきたので、今後の出展は辞めることに…。㋪

STAFF

編集長…………岡本敦行
編集デスク……小野田雅／市川貴康
進行デスク……田中千尋
編集……………岡田　潤／小嶋千里／西浦俊也／西岡美道／遠藤　雅／石崎裕子
編集協力………久村竜二／藤井幹順／Kライターズクラブ／日比野清隆／鴫原千太郎／佐々木麻里菜／岡田幸生／吉岡悟／竹内規博／スパート
ライター………森田慶子／中村泰宏／小倉倫子／斉藤直樹／西川潤／和泉蒼／水野隆志／大竹雅法／田島勝／羽岡義晴（NPS）／中里一雅／長谷川雅宏／佐藤光伸／佐藤裕志／清水拓／須々木了三／青嶋真也／桑原隆／小川太市／福井美行／安部理一郎／M 2／山田英治／増田若奈／竹内拓也／田中弘二／井上寿治／三浦昭彦／坂井　肇／石井　誠／鈴木鋼一／山口和久／関根昌昭／吉澤範人／高田悟／千木良章／内海宗治／西留直樹／阿倍山　愛
デザイン………朝倉哲也（デザインクレスト）／12 to 12／沢田昭彦／佐藤敏行／斉藤和代／羽沢組／クスコムーチョ／オフィスアマゾン／㈲杉田デザイン・オフィス／ポパイ／シンプリィ／I'll PRODUCTS／市川正美／高橋弘至／田畑善行／トム／中村麻理子／㈲トゥルー／キャリエール
カメラマン……林久平／K'S Photo Office／ENTANIYA／江尻宏明／中村英良／弘瀬秀樹／舟喜力／林克典／舟橋利尚／真下裕／松田和弘／日野道生
雑誌宣伝………荻原桜子

応募・投稿の宛先はこちら

〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F
メディアワークス　電撃王編集部「○○○○○」係

イラスト／中野豪



学費には、低利・無担保・やさしい審査の
「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員.(財)日本視聴覚教育協会員.(社)日本漫画家協会員.日本映画録音協会員.日本映画照明協会員.日本映画撮影監督協会員
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・
自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で
99.01%
(平成10年3月卒業生の就職・デビュー率)達成
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生願書受付中！
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます。
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
（事前にTELを）
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
スペシャル・メイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科（2年）
ビューティーアート・メイク科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
新設
ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
「声優タレント科」一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる。「オンステージ・システム」好評
125万円で2学科同時に学べて、経費と時間の節減になる「ダブルスタディ」が皆さんのご要望に応えて発足
ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生 12万円
特育生 36万円
支給
専用寮・格安居住！
無料 1日体験入学（YAG学院各校で） 学院説明会（全国主要
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DEN-10 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
ロスト・ユニバース
LOST UNIVERSE
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催 決定）
新人声優・才能発見!!
福岡(10月)、東京(11月)、名古屋(12月) 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DEN-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

月刊電撃王 1998 11月号
DCに新バイオ／TGSコンパニオン&新作ガイド
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社　発行人：塚田正晃　編集人：渡部雅人
1993年6月2日第三種郵便物認可　1998年11月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻　第13号　通巻83号
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　☎03-5281-5210（編集部）　〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9　☎03-5280-7550（営業部）

定価590円 本体562円

T1106393110599

©Media Works 1998 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-11